电脑应用和娱乐的第一选择 总第117期



大众软件

2002

04

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM 半月刊

九款新游戏前瞻报道

皇家纹章、浮游平魔录、梦幻之星Online、超市大亨、古龙群侠传网络版、另类大富翁、矮人物语、银河帝国Ⅲ——创世纪、万王之王——光神苏醒

■封面故事

拒绝微软

【特别话题】告诉你一个真实的XBOX

也许XBOX并不能算是一个划时代的产品，甚至你还可以说它有些平庸，但一经打上微软的标志，它立刻便引发了人们的极大关注。虽然XBOX早在2001年11月15日就已推出，但晶合实验室直到前不久才拿到了一台。在本期杂志的“硬件评析”和“专题企划”两个栏目中，我们分别安排了一篇文章，从软硬两个方面告诉你一个真实的XBOX。

【在线争锋】CS战队基本组成及职责

反恐精英，一个个人英雄主义无法寄生的世界，造就了无数个英雄的团队和无数英雄的成员。一个优秀的团队必然由一批优秀的队员组成，但是一个出色的队员却并不代表优秀的团队，这就是反恐精英的魅力，也是团队协作的魅力。

零售价：￥6.50元


ISSN 1007-0060



网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司总代理



ENIX CORPORATION 出品

魔力宝贝

有好多朋友关心我 在游戏里我并不孤单



在魔力宝贝的世界里 朋友比一切都重要

- 六十万注册会员
- 数万人同时在线
- 强调玩家间的互动性
- 玩家至上的客户服务宗旨



客户端
建议零售价：人民币28元
（送150点）



网星欢乐卡
零售价：人民币30元

好评发售中！

24小时客户服务热线：（010）82685111
客服邮箱：service_cg@joypark.com.cn
官方网站：www.joypark.com.cn



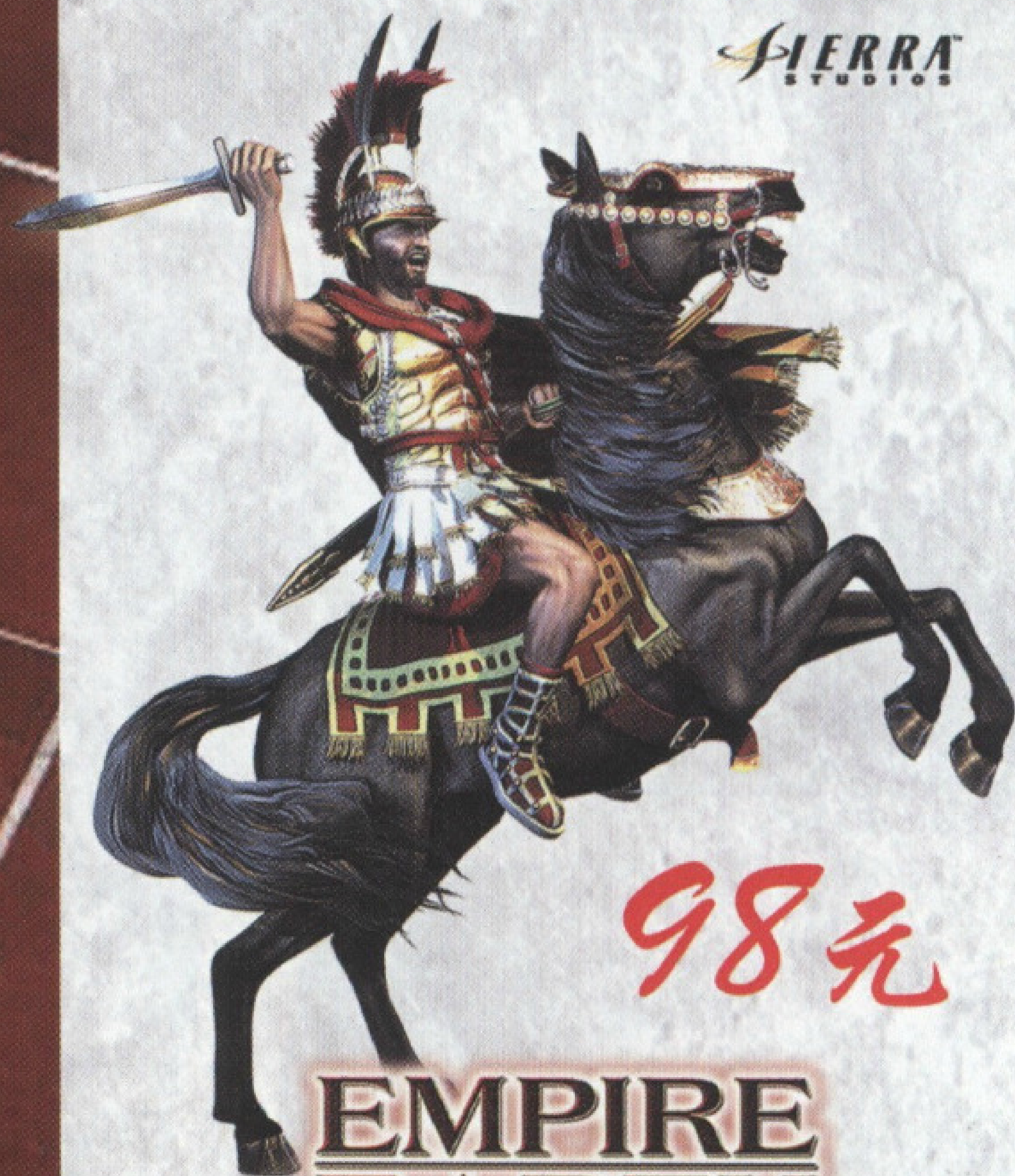
北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织 总经销
地址：北京海淀区小南庄怡秀园一号三层(100089)
电话：010-82634096、82634097、82634876
网址：www.jhpop.com(晶合软商网)

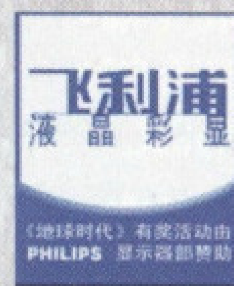


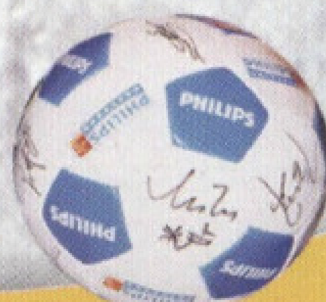



MICROÏDS


paradox
entertainment




飞利浦
液晶彩显


PHILIPS

CONTENTS 目录 2002年第04期 总第117期

大众软件



主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社 长 高庆生
副社长 刘贫和（常务）林菁
主 编 高庆生
副主编 裘聿纲

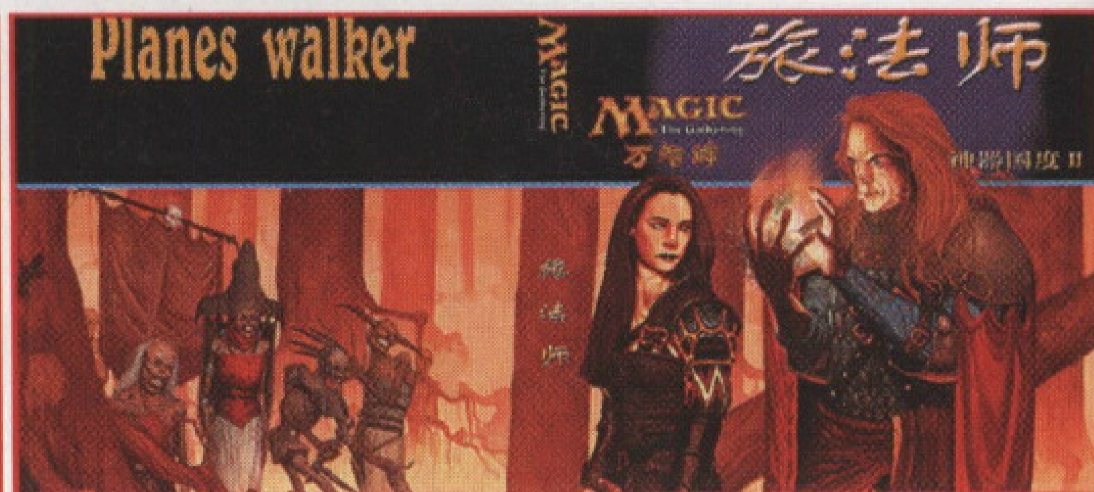
编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余蕾
田震 李广才 任然 答迪
专题记者 汪铁 戴军辉 郭都
美术总监 祁津忆
本期责编 余蕾
电 话 86-10-88118588-1200
传 真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051
广告部 李诚（主任）
李怀颖 霍虹 苏靖 蔡蕊
尹博 李迎新
电 话 86-10-88118588-8000
传 真 86-10-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 86-10-88135613
传 真 86-10-88135614

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电 话 86-10-88118588-6000
平面设计 宫健 林静 黄莺
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局

读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电 话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司
（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2002年02月16日
零售价 人民币6.50元
港币13.00元
美元4.66元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。





革命尚未成功，同志仍需努力！

编辑部报告

虽然好像除了吃吃喝喝以外就再没什么新鲜的了，但农历新年仍然是中国人最为重视的传统节日。比如Walker大人，虽然看着满街的时尚孩子们假模假式地过着时髦的圣诞节，可自己却仍然扛着只过俺们自家的春节，没办法，谁让咱农民呢？俗话说得好：就趁一双懒汉鞋你也敢过圣诞节？

这不，过年了，Walker大人也终于找到一些东西作为送给大家的礼物，脏水泼完了，板砖拍过了，年咱还得高高兴兴地过。放心，不是扒猪脸儿，我知道你腻了……

据北京世纪华文报刊营销策划有限公司发布的2001年第四季度北京报刊零售市场监测报告显示，在北京报刊零售摊点销售的数十种电脑类报刊中，《大众软件》在覆盖率、总销量、平均销售数量以及市场潜力这四方面均高居榜首（包括电脑类报纸），其中每摊点单期平均实际销售数量领先第二名1.85倍。

此次调查是由北京世纪华文报刊营销策划有限公司独立进行的，调查对象包括在北京报刊零售摊点销售的近200种报刊，一些调查数据已发表于《北京晚报》、《京华时报》等媒体。为了保证调查数据的真实可靠，全面反映北京市报刊零售市场的实际面貌，该公司进行了一年多的准备，并提前进行了一次普查和3次预备调查工作，正式调查于2001年10月中旬展开。这次普查包含了北京市八大城区具有代表性的200家报刊销售摊点，实际访问138个营业点，获得121份有效答卷。

《大众软件》在本次调查中取得了非常优异的成绩：

在摊点实际销售总量的综合排名中，《大众软件》紧随《南方周末》、《作家文摘》和《北京青年报》之后排在第24位，这也是电脑类报刊的最高排名。

在分行政区域每摊点平均实际销售数量排名中，《大众软件》在北京八大城区均排在电脑类报刊的首位；在分区属排名中，《大众软件》在高科技区、商贸区、旅游区、学院区、生活小区、工业区、办公区这所有7类区属中也都排在电脑类报刊的首位；而在分地理位置排名中，《大众软件》同样在路口、学校附近、单位附近、车站附近、居民区、商店附近这所有6类地区中排在电脑类报刊的首位。

作为半月刊，《大众软件》在每摊点平均实际销售数量排名中仅落后于《读者》和《青年文摘》，排在第3位。

在这次调查中还包含一项市场潜力调查分析。所谓市场潜力，是指在销售政策允许退换的情况下，摊点超额销售该种报刊的数量；或者是在正常的销量空间内，在该种报刊已售完的情况下，还有多少读者前来询问求购该种报刊。在这项调查中，《大众软件》在市场潜力总和的综合排名中领先电脑类报刊第二名1.5倍，在市场潜力百分比的综合排名中以22.48%排在销量前30名的报刊的第2名，仍然遥遥领先于其他电脑类报刊。

看完了这份调查报告，我的腰终于能直起来一些了。不过我想这个成绩的取得，应该是编辑部和我们的读者共同努力的结果，同时编辑部对这样的排名并不满意，我们本来是应该能取得更好的成绩的。在2002年第01期杂志的“编辑部报告”刊发之后，Walker大人收到了很多热情读者的来信鼓励，晶合后院社区中大家也展开了热烈的讨论，现在我想请这些关心和爱护《大众软件》的读者们放心，我们很清楚自己的目标和不足，并且一定会坚持不懈地努力前行。

祝《大众软件》的全体读者新春快乐，万事如意！

另：《锐》刊的编辑部主任碧落托我在这个地方告诉大家：由于《锐》的发行量目前还比较小，不能保证所有人都能及时买到，请各地读者提前与附近的书报商亭协商，以便他们安排进货，这样才能确保买到我们的《锐》刊。

年

walker@popsoft.com.cn

完成于2002年01月07日15时24分

专题企划

据索尼电脑娱乐美国公司的高级副总裁菲尔·哈里森称，2000年美国排名前10位的游戏机游戏的总销量相当于排名前200位的电脑游戏的销量总和。尽管销量的对比不足以说明问题，但电脑游戏市场的日渐凋零的确是不争的事实。有创意的作品越来越少，出局的开发商越来越多，这一切是否意味着电脑游戏在游戏机游戏的冲击下正在逐步走向灭亡？

晶合通讯

前线地带



锋利的盾

攻城略地

提起NPC小组，他们的代表作品《明星志愿》系列您肯定听说过。做为大宇公司的金牌工作室，NPC小组一直是个很有玩家缘的团队。只是让人感觉美中不足的是，在NPC小组9年的制作历史中，除了代表作《明星志愿》系列外，再没有出过其他较有影响力的游戏产品。现在，他们终于要打破以往的局限，将他们的思想向其他领域延伸。在累积了丰富的制作经验并精心策划后，NPC小组终于开发出一款幻想式RPG《魔幻骑士》。

在线争锋

反恐精英，一个个人英雄主义无法寄生的世界，造就了无数个英雄的团队和无数英雄的成员。一个优秀的团队必然由一批优秀的队员组成，但是一个出色的队员却并不代表优秀的团队，这就是反恐精英的魅力，也是团队协作的魅力。一个优秀的团队需要什么？集果断和智慧于一身的领导自然少不了，冷静和准确的狙击手也是必备；而且我们还不能缺少机智、敏捷又勇敢的冲锋队员。下面就让我们走入CS的世界，来探讨一个真正的强队是怎么诞生的。

游园惊梦

有字天书

TOPTEN

信息速递

■本刊记者 司马平安

半月聚焦

■全国科技工作会议于2002年1月9日在北京召开，中国科学技术部部长徐冠华院士在会上提到，经国家科教领导小组批准，中国2002年将投入50亿元人民币，用于全面启动实施12个重大关键技术攻关与产业化示范科技专项。

■日本英特尔2002年1月16日在东京举行记者招待会，会上展示了由美国英特尔和惠普公司共同开发的概念机型"Concept PC 2001"，该机上配备了工作频率为2.6GHz的新款Pentium 4。

■英特尔公司即将开始发售其新一代的Prestonia服务器芯片，样品芯片的时钟频率为2.2GHz。这款芯片是英特尔公司首次推出的基于奔腾4架构的服务器用芯片，它采用0.13微米工艺，并将集成有512kB二级缓存。

■微软公司在其网站上发布了2款供用户免费下载的开发工具软件：Office XP Web服务工具包和智能标记企业资源工具包，这2款开发工具能够让开发人员将Office连接到使用.NET开发的Web服务中。

■摩托罗拉移动电话及半导体部门的发言人证实，摩托罗拉打算在新的裁员行动中解雇其20%的高层行政管理人员，也就是说，摩托罗拉现在约600名高层管理人员之中会有120人左右面临下岗失业的危险。

■北京联通CDMA开通3天发号仅100个，许多用户因选号受限表示不满。

■据外电报道，美国国会委员会官员表示，他们正在密切注意向中国的高端技术出口，以确定这种出口不会对美国安全构成威胁。

■美国联邦法官弗雷德里克于上周五否决了微软提出的通过向美国学校捐赠价值10亿美元的计算机和软件来和解超过100起的民间反垄断群体诉讼案的提议。

■Linux软件发行商Red Hat发布了供英特尔64位芯片——Itanium运行的Linux操作系统。Red Hat公司的发言人梅莉莎称，Itanium芯片版的Red Hat Linux 7.2使用2.4.9版Linux内核，并集成了了去年10月份发布的普通版中的其他功能。

■从2002年1月18日起，上海市部分居民可以通过固定电话像手机一样发送短信息。

■据知情人士透露，现代（Hynix）有意向Micron出售全部的内存芯片业务，但由于价格方面的分歧尚未谈拢。另据悉，Micron的出价为50亿美元，而现代公司的要价则高达65亿美元。

■朗讯、倬跃构建四川省公检法综合信息通信网

朗讯科技与其重要合作伙伴倬跃公司合作，近日顺利完成了四川省公检法综合信息通信网络的建设工程。该网络工程是目前中国唯一一个成功建设，并在线运行的政法网。新建成的综合网是一个新型的多媒体、话音和数据融合的网络，以四川省公安厅作为网络中心，剩下的18个地、市、州及位于成都的省检察院、省法院分别作为下一级网络中心，构架成一个星型结构的网络。整个网络采用IP VPN技术划分为公安信息专网、检察信息专网、法院信息专网及视频会议专网。新网络将改变四川省公检法机构以往以话音和传真为主的传统办公方式，而采用现代化的多媒体通信手段，提高办公效率，并保障信息的安全传递。

■联想软件通过CMM3级认证

2002年1月11日，联想软件经过英国路透集团为期5天的严格评估，正式通过了SW-CMM3级国际认证评估。CMM是软件能力与成熟度模型的缩写，是由美国卡内基梅隆大学的软件工程研究院提出的一套关于软件过程改进与评估方法的模型。模型共分5级，最高级为5，其中CMM3为已定义级，即过程实现标准化。联想软件通过CMM3国际认证，标志着联想软件产品将进入标准统一的可控制阶段，软件工程技术走向成熟，企业真正成为软件工业的制造商，成功进入国际化软件开发商行列。



■"WB-18030"演示会

近日，中国发明协会和中国王码集团在人民大会堂新闻发布厅，联合举办"标准五笔字型软件WB-18030"演示会。全国人大教、科、文、卫委员会副主任朱丽兰等到会并发言。

■艾尔莎再次获奖

德国知名显卡生产商艾尔莎的专业图形卡ELSA Gloria Ⅲ在"2001年全球五大著名硬件网站联合颁奖"活动中，获得了"年度最佳专业级3D显卡"第1名。同时，ELSA Gloria DCC也获得了第2名的好成绩。

■国家职业资格信息双认证考试

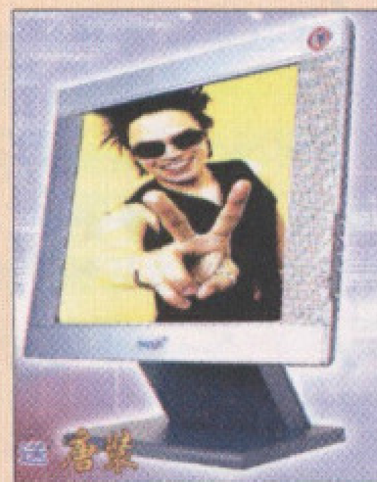
劳动和社会保障部职业技能鉴定中心与微软（中国）有限公司，在北京香格里拉饭店举行新闻发布会，宣布双方将联合推出国家职业资格信息双认证考试。劳动和社会保障部林用三副部长出席了发布会。本次双认证项目将从Office XP和Windows XP开始。

■英特尔第4季度营收超出预期

英特尔公司近日宣布其2001年第4季度收入为70亿美元，与上一季度相比增加了7%，比2000年同期下降了20%。亚太区收入占全球收入的35%，比上一季度的31%和去年同期的25%增长不少，并首次名列英特尔全球营收榜首。第4季度，不包括与收购相关成本的净收益为9.98亿美元，比上一季度增加了52%；不包括收购相关成本的每股收益为0.15美元，比上一季度的0.10美元增加了50%；净收益为5.04亿美元，比上季度增加了375%；公司每股收益为0.07美元，比上季度的0.02美元增加了250%。

■美格唐装秀

为了庆祝美格在2001年市场销售逆市飘红，其华北地区总代理广深美公司近日在北京地区举行主题为"时尚美格，享受生活"的大型市场活动。凡在促销活动期间购买美格任何一款液晶显示器的顾客，就将免费获得1件做工精美、大方时尚的"唐装华服"。同时，在活动期间购买美格纯平或平面直角显示器的顾客，只需加88元，也能获得相同的馈赠。这是"步入美格极限地带"市场活动的一部分。



■镭姬杀手促销

日前，显卡专业厂商迪兰恒进正式启动了主题为"岁末有礼"全国性促销活动。活动期间，凡在迪兰恒进经销商处购买任一款镭姬杀手7200或VE-64，均可得到迪兰恒进无偿赠送的礼品：时尚书包或者背包1只。迪兰恒进是台湾三大显卡供应商之一撼讯在大陆推广的品牌，年产图形卡300万片。此次促销的镭姬杀手7200和VE-64都是近期推出的产品，一直处于热销中。

信息速递

■SiS645全国巡展鸣金收兵

从2001年11月开始，矽统科技同时联合了主板领域中最重量级的3家厂商——华硕、微星、精英，进行全国巡展。这3家主板厂商对矽统SiS645芯片组的推广工作起到了推波助澜的作用，它们也都在第一时间发布了特性各异的SiS645主板。首先登场的是矽统和华硕联合举办的“体验DDR 333和P4的融合魅力——华硕P4S333主板&SiS645芯片组产品展示”产品发布会和卖场活动，紧接着矽统和微星再次牵手开始在天津、广州、昆明、杭州、济南5地联袂上演P4激情战——“微星SiS645青青校园任我行”之高校校园讲座活动。矽统和精英公司的巡展活动同样是针对在校大学生举办的，通过演讲的形式使同学们了解精英L4S5M主板的具体特点和优势。

■买真品泰腾，中快乐大奖

CPU风扇生产商泰腾科技宣布，凡在2002年1月10日至2002年3月10日期间购买真品泰腾风扇的消费者，均有机会获得泰腾科技送出的大奖。消费者可在购买产品的同时刮开外装上的刮刮乐，并同时经经销商盖章确认。此次活动，泰腾科技设立了1、2、3、4等奖，共有206位消费者将有机会成为幸运儿。泰腾希望通过此次活动一方面回报消费者，另一方面也打击假冒产品，加深消费者对泰腾真品的认识。

■艾尔莎亚太公司扩大亚太区营运范畴

2002年，艾尔莎国际科技股份有限公司将新西兰、澳大利亚两地纳入亚太区营运。其亚太总部位于中国台湾省，除日本外，亚太区事业版图扩及中国及香港特区和台湾省、韩国、东南亚以及新西兰、澳大利亚等地。原负责新西兰、澳洲区业务的美国公司受人力及营运方针调整的影响，从即日起仅负责美洲地区的工作站绘图卡市场销售，以强化该区域的市场专业性和占有率。



■F4主力吴建豪出任松景DMUSIC产品代言人

香港松景公司近日圈定台湾F4组合主力成员吴建豪为其DMUSIC品牌DAA产品代言人。DAA是数码音频助理的简称，是目前在国际上流行的能随身携带存储和播放音频信息的数码产品。吴建豪代言的松景DMUSIC品牌的主打产品Plamp-3外形为正圆形，直径只有62mm，厚度仅19.7mm，造型新颖，使用方便。

■顶尖IT合家欢

升技为庆祝中国入世，推出了采用SIS645芯片组的SD7533入世纪念主板，并联络各配件、软件的其他著名厂商，共同推出“顶尖IT合家欢”活动，希望藉此来提升整个中国DIY市场的品质。本活动从2002年1月20日开始至2002年3月20日结束，此期间只要购买支持DDR内存的升技SD7533入世纪念主板，就有可能获得“合家欢”大奖，同时还会产生“WTO新春奖”。

■决战升技之巅

为了进一步普及“玩电脑，玩主板”的理念，升技将邀请Tom's Hardware Guide的创始人来到中国，和升技电脑以及PCHOME、小熊在线、太平洋电脑网、PCPOP、橄榄树、驱动之家、极速网、Gzeasy、网上三好街等国内著名硬件网站，共同举办“决战升技之巅——中外DIY现场群英会”活动。活动将分别在上海同济大学、成都四川大学和北京大学校内进行。

■美达主板换包装

从美达科技新近上市的美达KT266A主板开始，其今后的一系列主板产品都将采用全新包装，设计从便携、环保、时尚等多个角度对传统的主板包装进行了大胆突破。在颜色的搭配上，新包装仍然延续了以往固有的色调，采用美达LOGO的组成色——红色和白色，但在画面的构成上，用更具冲击力的图案代替了以前的简单颜色搭配。在造型结构方面，新包装的体积明显小于先前的设计，便于产品的运输和储存，同时也有利于节省包装材料和运输、储存费用。新包装还采用了“公文包式”的设计理念，为主板增加了一个“提手”。



言论

“与美国其它贸易伙伴相比，中国受到更严格的审查。中国的出口许可证占美国商业部发放的许可证总数的12%，大多数许可证申请都得到批准，但是还附有严格的限制，例如要求进行后续的考核，以确保出口的设备只用于经认可的领域。”

——美国商业部副部长乔曲姆

“在Internet经济下，大公司不一定打败小公司，但是快的一定会打败慢的。Internet的发展与工业革命的不同点之一是，你不必占有大量资金，哪里有机会，资本就很快会在哪里重新组合。速度会转换为市场份额、利润率和经验。”

——思科首席执行官约翰·钱伯斯

“一般情况下，杀毒软件在杀毒时不会同时把文件删除，即使删除事先也会有对话框提示，询问操作者是要删除还是跳过去。”

——深圳德尔邦电子技术咨询有限公司经理赵金城

“国内国外一般的杀毒软件对付“欢乐时光”这样的病毒，标准做法都会在清除病毒时把文件一同删除。”

——金山公司珠海总部研发部经理董波

“我从来没有做过英雄梦，眼下FoxMail Server企业邮局系统是个赚钱的生意，也是我们的理想。”

——FoxMail编写者张小龙

“有夏天就有冬天，大家要能够自然地去接受，但这不容易做到。我们的做法是，一方面把市场的环境给大家讲清楚，把别的企业怎么过冬给大家讲清楚；另外就是要调整大家的期望值，让大家接受有夏天就要有冬天这样一个道理。”

——联想集团总裁杨元庆

信息速递



环球

英国： 英国网络用户不久就能拥有更具私密性的网上空间，因为该国即将启用“.me”这一域名，申请者的网址后缀为“.me.uk”，这是自英国负责.uk域名注册的机构Nominet于1996年成立以来，首次在.uk前增添域名。

日本： 近日，日本科学家研制出了一种能够理解人们心情的电脑。这种电脑的程序里含有由简单的“人脑细胞”组成的程序块，它可使电脑意识到用户语音中的一些特殊情绪，包括气愤和恼怒等，并在此基础上作出恰当反应。

德国： 德国慕尼黑Leibniz计算中心1月21日宣布，欧洲目前功能最为强大的计算机将于本周投入使用。这台“日立SR80000-F1”型超级计算机重达23吨，足有两个房间大小，存储能力为5千台普通家用电脑的总和，每小时的耗电量达61万千瓦，其运算能力排在世界前10名之内。巴伐利亚科学院为安装这台超级计算机一共花了两年的时间进行准备。

泰国： 应德国政府的要求，泰国警方已逮捕了旅居曼谷的德国网络富翁金·施密茨，并准备将他驱逐出境。现年27岁的施密茨是德国有名的电脑神童和网络黑客，近年来，他通过与网络有关的交易暴发为德国的新科技富翁。“9.11”事件爆发后，他在自己的网站上悬赏1000万美金寻求捉拿恐怖主义头子本·拉登的线索，因此成为了世界知名人物。

法国： 法国电子商务服务协会近期发布消息称，法国2001年网上购物人数达到约425万人，比上年增长一倍以上。目前，法国共有11个大型网上商店，2001年，这些大型商店的销售成交总量为716万次，而2000年时仅为340万次。

美国： 美国联邦贸易委员会（FTC）对药品制造商Eli Lilly无意公开了数百人电子邮件一事的调查已经结束。FTC的消费者保护部门的主要负责人表示，因该公司不是故意泄密，且并没有明显的欺诈行为，故未对它进行罚款。

■迎新春，御膳房装机料理

精英、威盛、讯怡借“中国精英、中国芯”活动之余威，在北京举行了首届IT“迎新春，御膳房装机料理”活动，就此拉开了P4X266A芯片组的P4VXAD、P4VXMD主板及相关主板产品全国巡展活动的序幕。此次活动选择了北京、广州、南京、重庆全国四大饮食圣地举行，在展示最新产品的同时，还邀请了当地DIY高手现场进行“厨艺”大赛。他们所装配的电脑都以满汉全席的名菜冠名，最后还由评委评选出最佳套装，获胜者则被尊为“威盛新年皇帝”。

■新浪搬家

近日，新浪网迁入了 SOHO现代城。据现代城的发展商——红石公司的有关人士介绍，根据达成的租务合同，租期为两年，加上中介费和管理费，每平方米每月的租金达到了18美元。对于选中SOHO现代城的原因，新浪网一位人士透露说：“基本上是根据那家不动产评估机构评估报告中的一些量化数据作出的判断。”此前，新浪网委托了一家不动产评估机构对二十多个商业楼盘的租金价格、地理位置、商业机会优劣等指标进行了综合评估。

■KTC 在彩显市场实现大步跨越

2001年彩显市场纷争不断，KTC在竞争中崭露头角，成为各种成长品牌中的佼佼者。其所有主流产品全部通过了TCO认证，甚至将环保概念引入普通17”显示器。2001年年底，KTC全线产品通过国家规定今年8月后作为标准的中国电子兼容认证。2001年9月，KTC还斥巨资投入两条CRT生产线，12月，更在其自有品牌上投入2套新款模具（15”、17”）和1条生产线。今年，KTC将花费更多的精力致力于液晶显示器的生产，预计LCD将占到其全线产品的50%。

■朗讯举办2002年渠道合作伙伴新产品新技术推介会

朗讯科技日前在北京举办了“新朗讯，新网络世界——2002年渠道合作伙伴新产品新技术（北方区）推介会”。朗讯科技渠道销售副总裁陈执新先生、北方区销售副总裁杨方先生协同贝尔实验室专家，在会上就朗讯的渠道销售策略与管理模式、贝尔实验室新推出的智能型光网络技术、可盈利的宽带网络业务架构、软交换CTI技术产品、ESE/VSE软交换开放网络平台和VitalSuite系列网络性能管理系统进行了交流。来自数10家系统集成商和代理分销商的高级管理人员和技术人员出席了推介会。

■紫光扫描仪迎春促销

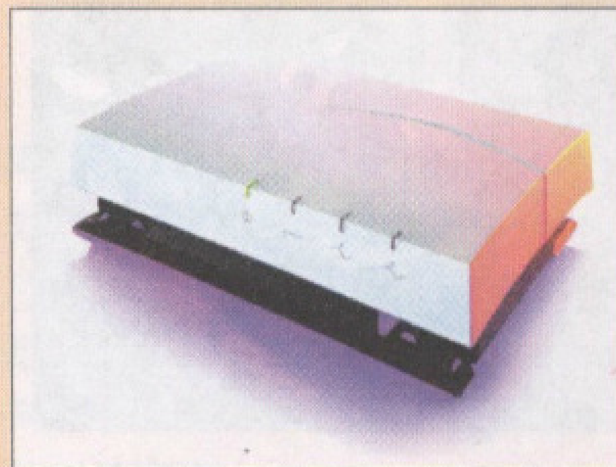
清华紫光将在新春到来之际推出两款特价促销机型，在全国每款各限量发售5000台，其中600dpi紫光“小天使”A600四代的价格将为333元，而1200dpi紫光2400U的促销价格也将再次下调，为777元，两者均为2001年市场的畅销机型。此次特价活动既是紫光在新年伊始的一种回馈行动，同时也为了加强紫光扫描仪在家用领域的进一步普及。

■海尔商用电脑热卖

近期，海尔电脑先后与成都天溥、昆明楚雄工业、北京华北矿业学院等单位签订了数百台商用电脑订货合同。其中，成都天溥110台、昆明楚雄工业80台、北京华北矿业学院300台。合同涉及金额预计达到200多万元。

■无线接入点 ORiNOCO AP-2000

近日，杰尔系统针对Windows XP改进后的网络与通讯功能，推出了无线接入点ORiNOCO AP-2000。利用Windows XP的即插即用功能，使用户可以在任何地点以最简便的方式连入Internet网，利用Windows XP及802.1x向客户提供高安全性的无线网络环境。ORiNOCO AP-2000接入点符合802.11b和802.11a标准，提供5GHz带宽的ORiNOCO企业解决方案无线接入点，扩展了有线以太网络的范围，为移动用户和布线困难的场合提供了简便的网络接入能力。



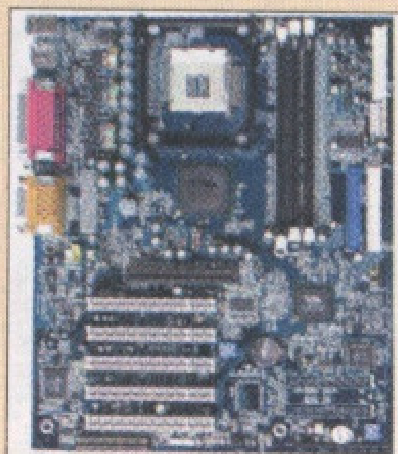
产品快报

■本刊记者 司马平安

■ Tiger MPX 主板

最近，泰安主机板生产公司宣布，其采用 AMD MPX760 架构的主板 Tiger MPX（S2466）正式面市。这种世界上第 1 款双 AMD760MPX 主板，是专门针对高端 PC 用户、高速工作站以及初级服务器等设计的。由于它采用了 AMD-760 MPX 芯片组，支持两个 AMD 最新的 MP 处理器，同时提供了 66MHz 64 位的 PCI 总线，I/O 表现力非常出色。它也支持 DDR 内存，多重 64 位以及 32 位 PCI 的外设。其系统总线为 266MHz，并带有 AGP4×插槽，双重 ATA 100 等。另外该主板只需要普通的 P4 电源就可以解决供电问题。

■美达 P4VAD 主板

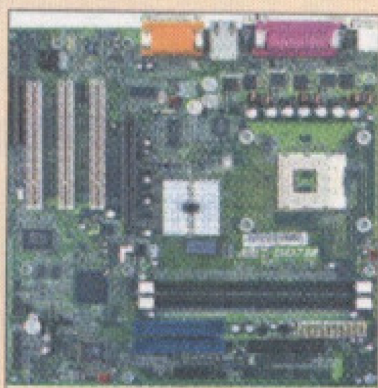


美达科技近期推出的P4VAD，是一款基于威盛 VIA P4X266A 芯片组的主板，它支持 Intel Pentium 4 处理器、400MHz FSB 和 DDR 200/266 规格内存。主板拥有 2 个 DDR 插槽，最大能支持 2GB 内存容量，南北桥之间采用带宽为 266MB/s 的 V-Link 总线技术连接。扩展插槽包括 1 个 ACR 插槽、1 个 CNR 插槽、1 个 AGP 4×显卡扩展插槽、5 个PCI插槽，同时支持2 ATA 33/66/100 IDE硬盘接口，整合AC'97 声卡芯片，最多支持 6 USB 端口。

■威盛 4 款品牌主板

威盛电子宣布自 2002 年 1 月 10 日起，由昂达机构负责在大陆地区全面代理的 VIA 四款品牌主板，将在全国各地统一上市。此 4 款主板包括：VIA P4XB-RA、VIA P4XB-SA、VIA P4XB-MA 和 VIA P4X266 P4XB-LA。其中 P4XB-RA 是专为 Socket 478 架构的 Intel P4 CPU 而设计，支持高速 DDR 266 内存及板载音效卡功能，前端总线频率为 400/533MHz；提供 3 个 184 针 DDR 内存槽，支持容量最大为 3GB。

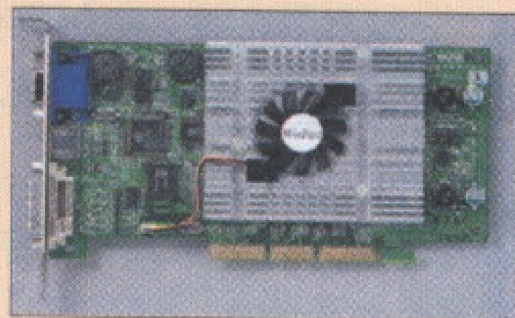
■升技“小绿见”BD7m



参考价：1100 元

最近，升技继“绿见”后，又向市场推出了该主板的 Micro ATX 版本——“小绿见”BD7m。从经济的角度出发，该主板将PCI插槽减少至 3 条，但已足以满足基本用户的需求。同时，该主板还集成了支持网络唤醒功能的10/100M的自适应网卡，方便用户直接接入宽带网络，并免去了额外投资。另外，凡购买此款主板的用户，可得到升技卡通储蓄罐 1 个。

■丽台新款显卡



丽台近日推出 WinFast Titanium 200 TDH。此款显卡采用了 nVIDIA GeForce3 Ti 200 GPU 绘图芯片，128 MB DDR 内存。它还内建丽台独自开发的WinFox Hardware Monitor硬件监控，透过此功能，使用者将可由显示卡上或是系统内的 WinFox 监控软件，清楚掌握显示卡的完整状态与信息。

数字化IT

30秒：据英国的计算机分析家称，过去两年里网络上的计算机病毒已经增加5倍，一家计算机安全防护公司称目前平均每30秒便可在其客户的服务器上发现一种病毒。

3411：2001年，美国国际商用机器公司（IBM）共获得美国专利与商标局核发的3411项专利，成为美国专利史上第一家在一年内独得3000项以上专利的企业，这也使IBM连续第9年成为当年赢得美国专利最多的企业。

1.7万：从近日召开的全国工商行政管理工作会议上获悉，全国工商系统去年共清理整顿互联网上网服务场所9.4万家，重新登记4.8万家，限期整改2.8万家，依法取缔1.7万家。

27533：中国汉字输入软件专家王永民历时二年，投资200万元，终于于近日发明了中国第一个可输入27533个汉字的软件，而1980年他发明的汉字输入软件只含有6630个汉字。

96亿：美国英特尔公司宣布，该公司2002年的设备投资额计划为55亿美元，研究开发费用计划为41亿美元。

3370万：中国互联网信息中心（CNNIC）发布了最新的《中国互联网络发展状况统计报告》。报告称，截至2001年12月31日，中国国内网民约3370万人。与去年同期相比增加了1120万人，增幅近50%。其中专线上网的用户人数为672万，拨号上网的用户人数为2133万，同时使用专线与拨号的用户人数为565万。

图片新闻

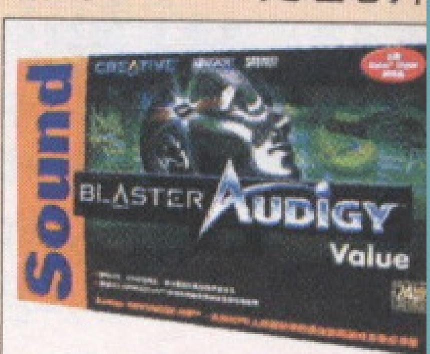




■两只人工智能机器狗AIBO日前在重庆技术展览中心露面。据了解，此狗具有“感情学习机能”，能够通过与主人的沟通，判断出不同的行为模式，表达自己的情绪。

■ Sound Blaster Audigy Value

Sound Blaster Audigy Value是Sound Blaster Audigy系列产品家族中的最新成员与其它 Sound Blaster Audigy 系列产品一样，它基于最新的 AUDIGY 处理芯片内部以 32 位方式处理，输入输出指标达到媲美专业音质的 24 位 /96kHz、100dB 信噪比。其处理能力超越现有音频处理芯片4倍以上，从而将游戏及音乐欣赏带入到EAX ADVANCED HD环境音效超高解析度的全新境界。与 Sound Blaster Audigy 豪华版及白金版不同，它省去了SB1394功能，也省去了除Creative软件包以外的第 3 方应用程序。



参考价：780 元

■驱动之家 2002

近日，碟中碟软件科技发展有限公司与www.mydrivers.com联合推出《驱动之家 2002》全套装。这款产品涵盖了 1996 至 2001 年的 20 000 款硬件驱动程序；提供的“数据库搜索引擎”，可以让使用者快捷查询所需驱动，并随时进行驱动升级。

产品快报

■Sound Blaster Live! 5.1

Sound Blaster Live! 5.1是Creative在新一代声霸卡标准Sound Blaster Audigy上市之后推出的一款SBLive!系列产品，它能实现与SBLive!豪华版5.1相同的功能与性能表现。产品硬件本身也几乎与SBLive!豪华版5.1完全相同；在捆绑软件方面，去除了专业音乐制作软件和捆绑的游戏。产品包装采用与SBPCI128D相同的彩盒包装大小，可以说它是SBLive!豪华版5.1的一个简化版本。它支持Creative的EAX环境音效技术，通过驱动程序配合EMU10K1主芯片处理，实现杜比数码AC-3的解码。**参考价：540元。**

■麦蓝新型机箱



参考价：180元

深圳麦蓝科技日前推出的两款全新机箱M-4101、M-4102受到市场好评。此种款式的机箱棱角分明，金属质感强烈；内在结构设计科学、合理，空间较大，可以从容支持P4等主流主板。它们采用了侧板快捷卡位，免除了螺丝拆装的麻烦，使维护更加方便，并且迎合目前品牌机中最流行的“数码港”概念，前置USB、MIC、EAR接口，使电脑与周边数码产品连接更为方便。



专栏新闻

■鳄鱼“迪迪”盛装亮相

从2002年元旦开始，以一只身披银色盔甲、神情快乐的数码鳄鱼为主角的系列漫画故事，开始在全国各大媒体连载。这只名叫“迪迪”的鳄鱼是外设厂商明基电通光存储产品的最新形象代表。这种通过系列卡通形象进行品牌和产品推广的做法，在中国IT界尚属首次。

“迪迪”系列漫画全部由国内的创作队伍完成，第一期30组漫画于元月至五月在国内著名网站搜狐和腾讯QQ上刊出，而面向全国卡通爱好者的“迪迪漫画故事大奖赛”也在同期拉开帷幕。

“迪迪”是个身怀绝技的网络高手，尤其擅长各种多媒体技术，每天在虚拟的社会中纵横驰骋，打抱不平，被众多崇拜者尊为“网络游侠”；但在生活中，“迪迪”却是个新潮、幽默而且有些嘴馋的调皮鬼，经常让家人和朋友又爱又恨。

明基从1998年开始用鳄鱼作为自己光存储产品的形象代表。但以往，这种形象更多地被用来反映产品的性能层面。而此次“迪迪”形象的推出，宣告明基开始关注科技在其他层面给用户带来的快乐，这种观点正是明基刚刚宣布启用的“BENQ”标识的核心理念。

明基总经理曾文祺认为：“外设市场的竞争越来越激烈，而技术壁垒却越来越低，只有个性鲜明的厂商才可能让用户清晰感受到自己在产品设计和服务上的良苦用心。我们的鳄鱼久经考验，新的数码形象将对BENQ的品牌个性的树立产生有益的影响。”

由于采用了更容易被普通消费者接受的形象与推广方式，因此明基“迪迪”很有可能成为2002年中国IT市场上的一个亮点。虽然目前还没有足够的证据表明“迪迪”将为明基带来什么样的效益，但明基的这种尝试不失为IT产业一次有益的探索。

■创新音诗派系列音箱

创新音诗派系列音箱主要包括Inspire 2.1 2400、Inspire 4.1 4400、Inspire 5.1 5300和Inspire 5.1 Digital 5700。2.1 2400定位在追求高音质、高品味时尚生活的消费者，外形小巧。4.1 4400定位在充满激情的游戏玩家以及追求高品味时尚生活的消费者，低音表现出众，音效3D定位更精确。5.1 5300定位在希望拥有高品质、高品位的家庭影院音箱系统的消费者，特别设计了卫星音箱的“音像聚焦面板”和“弧形挡板”。5700定位在苛求获得高保真多媒体影院系统音频体验的消费者，是一套带解码放大器的多媒体有源数字5.1音箱。



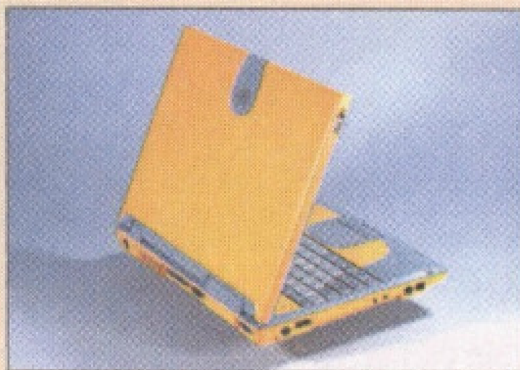
■STUDIO PCTV卡

美国品尼高公司近日将一款为家庭用户设计的STUDIO PCTV卡推入中国。该产品具备视频采编功能，同时还是一块功能齐备的电视接收卡。主要功能有：数字视频采集，全屏幕电视节目接收，可由Pinnacle STUDIO软件发视频电子邮件、图像监控、图文信息接收、可视电话等。该卡的静态采集图片分辨率达768×576，动态分辨率达576×384，可在电脑上直接采集电视和家庭录像带节目。该产品还配有STUDIO编辑软件，可在视频节目中加入300种三维转场特技，100种专业字幕，可将编辑好的文件存成AVI或MPEG格式。

■还原精灵和音速光驱

还原精灵2002增强版可保护Windows XP/2000/NT/Me/9x/3x/DOS操作系统，可同时保护多个逻辑碟（最多30个）。当还原时，会显示还原到哪一天的哪一时间；采用即插即用型还原、立即还原方式，不需要重作硬盘，不需重装系统，不破坏硬盘原有内容。音速光驱2002增强版可以制作所有Windows系统能读出的光盘，相当于普通光驱的200倍速，23个虚拟光驱。可解决笔记本电脑没有光驱、速度太慢、携带不易、光驱耗电等问题。**还原精灵参考价：49元，音速光驱参考价：39元。**

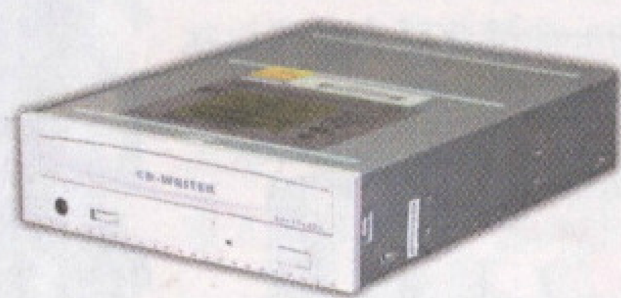
■精英i-Buddie便携式台式机


参考价：5999元

近日，北京讯怡推出了精英i-Buddie便携式台式机。这款产品采用的是C3 1G PRO的微处理器和14.1"的液晶显示屏，具有噪音小、散热好、可拆解、支持用户升级等几大优点。经过工程技术人员的测试表明，精英A900可连续工作20多天而没有出现故障，具有良好的稳定性能。

■大水牛推出新款网卡

著名网络产品公司Buffalo大水牛近日推出新款采用南北桥双芯片结构设计的网卡BF-630TX。其北桥芯片采用VIA优质的VT6102芯片，主要负责网络协议的处理和分析。内置256K缓冲器；具备动态DMA支持；分离的2K字节FIFO（先入先出）缓存空间。南桥芯片采用的是VIA最新的VT6103芯片，提供增强的信号纠错和校验功能，极大的减少单位时间的DB值（丢包量），此芯片可使网卡使用100BAST-TX超五类网线最大传输距离可以达到120米-130米（视网线和网络质量而定）。



厂商：源兴微电子
上市：2001年12月
售价：950元
附件：DIY保障卡、IDE线、CD音频线、2张CD-R盘、一张CD-RW盘、Nero Burning Rom软件。
推荐：对刻录机速度和稳定性要求较高，同时对价格比较敏感的用户。



眩目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室

源兴刻录机

此款源兴刻录机的包装很有特点，乍一看颇具古风。刻录机面板看上去倒是中规中矩，上面有一个退盘键和一个指示灯（刻盘时一直亮着，读盘时则闪烁），面板下方有一排很小的散热孔，这样既有利于散热，又不容易让灰尘进入。我们手中这款测试样品的退盘键手感不大好，有时按得轻一点就没有反应。



颇具古风的包装盒。

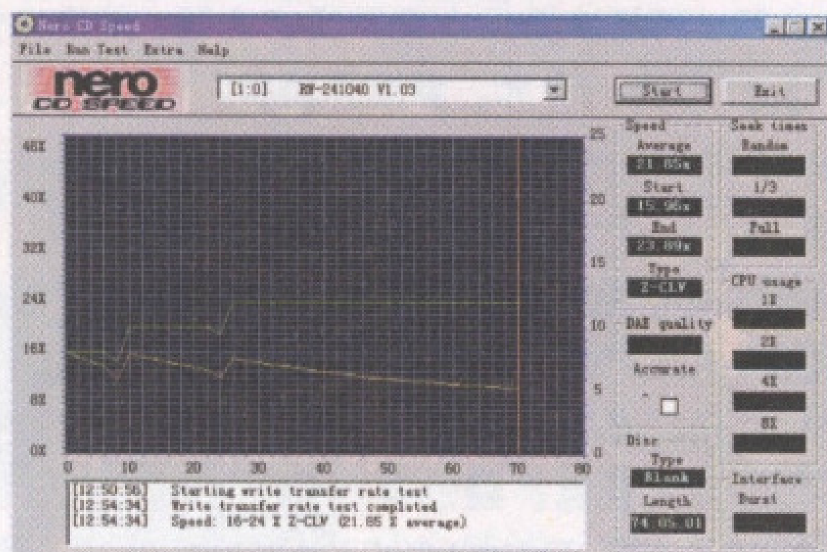
在电脑启动自检时，我们发现在刻录机"RW-241040"的字样前面有数个空格，不大美观（应该是被抹去的OEM厂商品牌信息）。

比较奇怪的是，虽然这是一款24×10×40×（刻录/复写/读取）的刻录机，但随机附赠的3张盘片没有一张符合要求：一张是16×的CD-R白金盘、另一张是没有标明速度的蓝盘、还有一张4×的CD-RW盘片。随机捆绑的刻录软件为Nero Burning Rom 5.5.4.3，我们进行模拟刻录测试时，用的是最新的Burning Rom 5.5.6.9版中附带的Nero CD Speed 0.85 Beta版，实际刻录测试用的也是这个版本的刻录程序。

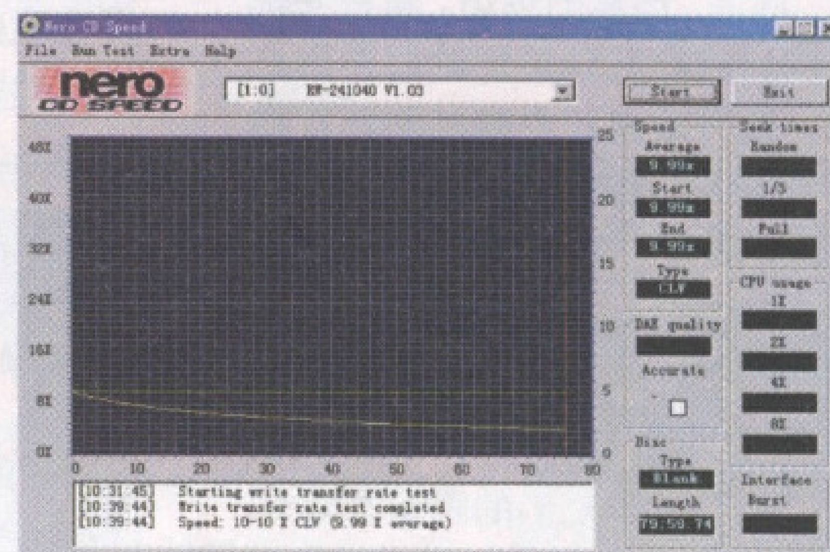
由于在Nero CD Speed的测试中，2张随机CD-R盘片都只能以12×进行刻录，我们另外找来了支持24×刻录的CD-R进行测试。在CD-R的测试中，刻录机采用的是Z-CLV的刻录方式，开始时刻录的速度为16×，在横坐标6的位置上先降后升到20×，在横坐标22的位置又一次先降后升最终达到了24×的速度，从曲线来看，其工作的稳定性很好；在CD-RW的测试中，刻录机采用了CLV（恒定线速度）的刻录方式，这次一开始就达到了10×的刻录速度，而且整个刻录过程也相当稳定。

我们采用清华同方的绿盘以24×刻录（这种价格仅2元的CD-R盘标称为16×，在市面上比较常见），刻录的数据容量为636MB，耗时4分29秒，平均速度为16×左右；然后用Melody的CD-RW以10×刻录，耗时8分02秒，平均速度为9×左右。另外，完全格式化10×、700MB的CD-RW盘用了8分43秒，快速格式化用了28秒，整体来看性能还不错。

这款源兴刻录机采用了理光的Just Link防刻死技术来解决缓存欠载问题，为了测试其可靠程度，我们第一次刻盘时关闭了DMA模式，并在刻录同时进行一些其它日常操作，结果尽管出现了多达16次的缓存欠载，但最终还是成功完成了刻录。它对盘片的兼容性也还不错，我们分别用了4种CD-R和3种CD-RW，结果均刻录成功，尽管有个别盘读取时有些困难，不过最终还是能正常读出。相比之下此款刻录机的读盘水平就一般了，而且读某些盘时噪音比较大。



CD-R的刻录曲线。



CD-RW的刻录曲线。

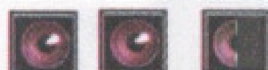
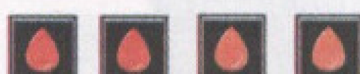
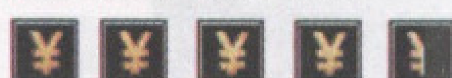
编辑点评

总的来说，这款CD-RW刻录机在性能上不是十分突出，但稳定性还不错，而950元的价格可算是物有所值，适合对刻录机的速度和稳定性要求较高，同时对价格比较敏感的用户。

漫步者S4.1音箱



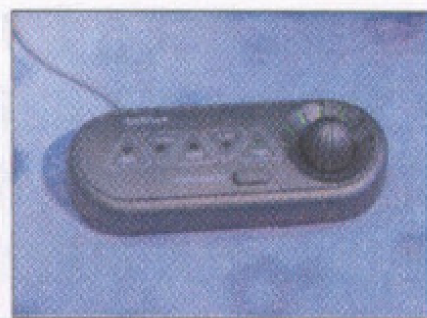
厂商：爱德发集团（Edifier）
上市：未正式上市
售价：590元
附件：说明书、线控器、音箱连线。
推荐：对音质要求较高、追求性价比的用户。

眩目度：
口水度：
性价比：



爱德发集团出品的漫步者系列音箱在业内享有很高的声誉，“S”系列音箱是其中的高端产品，包括S2.1D、S2.1和漫步者的旗舰产品S5.1。这次爱德发送来的S4.1是漫步者为填补S5.1与S2.1D/S2.1间的空白而推出的中高档产品。

漫步者音箱一贯采用稳重的外观设计，这款送测的S4.1主色调为黑色，给人以高贵、时尚的感觉。箱体采用中密度纤维板MDF结构，整体防磁设计。低音炮为两腔、两极式倒相设计，6.5″铝音圈大功率长冲程低音单元，立卧摆放均可，可以充分利用空间。S4.1的卫星箱为梯形箱体结构，与常见的全频带喇叭设计不同，卫星箱为二分频设计，采用3/4″丝绢膜球顶高音和3″的纤维纸盆中音单元。卫星箱上安装了2颗金属脚钉，可使音箱形成一定的仰角，减少桌面对声波的反射，改善音质，这种设计过去在多媒体音箱中不多见。S4.1配备了一个数字线控器，可以方便地对系统音量、低音、高音、后环绕音量和中置音量及开关机进行调节。包装内带有简单明了的说明书，安装起来很方便。


数字线控器。

S4.1说明书介绍里并没有给出频响范围，我们采用“短歌行”网站提供的“Audio100 audio tester”进行了简单的测试，测试用声卡是帝盟MX400。测试结果S4.1低频极限介于50Hz～63Hz之间，高频接近20kHz，这在同等档次的音箱中是比较优秀的。接下来的实际试听中S4.1表现不俗：高音相当清澈，砸玻璃的声音没有刺耳的感觉，古筝也能够表现出宁静而悠远的高雅意境。中音部分一直是X.1类音箱比较薄弱的地方，S4.1的高音喇叭下部有一个月牙形缺口，中音喇叭上部嵌入到缺口内，据说这样的设计可拉近高中音喇叭的距离，使其更接近于点声源，从而适合近声场的聆听。我们试听的《天空》总体感觉就不错。S4.1的低音炮功率为60W，在蔡琴的《渡口》曲首部分，低音丰满有力，非常干净。

5.1声道输入是S4.1非常有特色的设计。一般5.1音箱的中置单元负责AC-3电影中人声的输出，缺少中置单元会让人觉得人声很小而环境音效音量很大。S4.1把中置输入信号分配到前置的左右声道，构成虚拟中置，声音强度可以自由调节，这样在不提高成本的前提下解决了中置声道的问题。该系统还具有开关机淡入淡出和断电状态记忆功能。比较遗憾的是，接入后置环绕卫星音箱后，会使前置卫星音箱产生微小的噪音，而取下后噪音消失，不知道是否是个体差异的问题。

S4.1主要规格：

功率放大器输出功率：	卫星箱RMS 20W×4，低音箱RMS 60W
声噪声：	38dBA
输入接口：	6声道RCA线路输入
调节形式：	线控器调节

注1： RMS表示在声音不失真情况下的额定功率指标

注2： 声噪声：为减少低量化误差引起的数字噪声而加入的噪音，以减少数字失真。

编辑点评

作为漫步者的高端产品，S4.1以其590元的中档价位，让很多买不起昂贵的S5.1的朋友能迅速搭建起自己的PC家庭影院，性价比极高。该音箱高频和中频的表现力在X.1类产品中非常突出，辅以功率强劲的低音炮，无论是玩游戏、看影碟还是欣赏乐曲，都可以表现出较好的效果。



厂商：联志科技
上市：2001年12月
售价：480元
附件：300W台达电源，螺丝包。
推荐：不求标新立异，但求稳定放心的用户。



眩目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室

联志霸王龙机箱

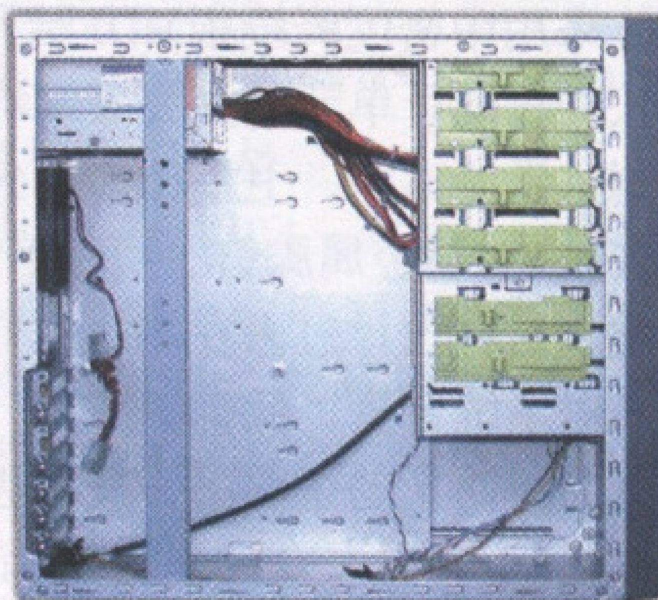
对于电脑用户来说，计算机的内涵当然最重要，但体现爱机“面子”的显示器和机箱也不应该被忽略。优秀的机箱能够在外形上为用户提供美好的感官享受、良好的扩展性，使电脑的安装和升级更加便捷。

我们这次测试的“联志霸王龙1008号”机箱，是联志公司（最近引起市场关注的1680元“天价”铝镁合金机箱就是该公司的产品）“霸王龙超值系列”机箱中的一款。我们注意到这一系列机箱的外形设计渐渐趋向保守，例如这款新的“霸王龙”机箱外形就中规中矩，没有什么花哨的设计。机箱使用镀锌钢板制造，其银灰机壳和深灰面板边框的配色方案，加上前面板上使用的银色点缀，有一种金属的质感，显得非常稳重厚实。为了方便用户的使用，机箱前面板上集成了两个USB前置接口，USB接口旁边还为用户准备了耳机和麦克风的接口。

这款机箱的侧板使用拇指螺钉固定，可以直接用手拧开。侧板打开后可以看到机箱内部空间很宽敞，提供了4个5"设备支架和4个3"设备支架（其中两个藏在面板后面，不能外露），扩展槽接口有7个。设备支架采用抽屉式设计，卡式拆装结构，安装非常方便，只要将新的驱动器推到位就可直接使用卡件进行紧固。当然，对于光驱和硬盘这种转速很快且需要很高稳定性的设备，最好还是同时使用螺丝进行固定。

机箱中比较特别的设计是侧面的增强支撑柱，它使得机箱的强度大大增加，防止变形。而且它还有一个功能，就是用来安装伸缩压卡，这种伸缩压卡可以从上方顶住显卡、声卡之类的内置板卡，以防止在运输或使用中出现板卡与主板接触不良的情况。虽然机箱内部使用了卷边工艺，但是在机箱后部和中间支撑柱反面还是留有一些较锋利的茬口。

这款机箱使用钢质膨胀螺钉以及底板上的滑槽进行主板的安装和固定，简化了安装过程，整个过程仅需要安装两个螺丝。我们注意到底板的每一个滑槽上都标注着其适合的板型，在安装主板时可以进行参照，免得被过多的安装点所迷惑。在主板CPU安装位置上方有一个机箱风扇，用于抽出机箱中的热空气，促进箱内的空气流动。



机箱内部结构。

随机箱搭配的电源为LZ-300X型P4电源，标称功率为300W。电源的一侧贴着“Delta Electronics, Inc”（台达公司）的标签，看来是台达为联志OEM生产的。为了验证电源的负荷能力，我们构建了一个测试平台：P4 1.7GHz CPU、华硕P4B266主板、技嘉GeForce3 Ti500显卡和256MB三星DDR内存，我们在这一平台的主IDE接口上连接IBM 75GXP 30GB和WD 1200BB 120GB硬盘，在第二IDE口上则挂上了SONY 52× CD ROM和奥美嘉16× DVD ROM，在Windows XP英文版系统下连续运行大型软件，并且进行了3DMark 2001，Super π等测试，系统非常稳定。我们甚至尝试在整理硬盘的同时，在两个光驱中分别播放影片和安装软件，也没有看到系统有供电不足的情况。

编辑点评

作为400元以上的机箱，这款霸王龙的配置并不出众，但比较实用，贴近消费者的需求。它并非以俏丽的外形来吸引顾客，而是在内部下工夫，例如坚固性和易用性，我们认为还是比较出色的。



厂商：海尔电脑
上市：2001年12月
售价：298元
附件：USB连线、驱动光盘。
推荐：追求时尚的用户。

眩目度：
口水度：
性价比：



海尔小超人

距离真正的人机互动到底有多远？机器能听懂人类的语言吗？我们能扔掉键盘、鼠标用自然语言操纵计算机吗？也许十年，也许更远。等待是很漫长的，但随着语音识别技术的发展，梦想正一步步变为现实。我们这次介绍的海尔小超人就是一款应用语言识别系统工作的私人小秘书，它可以说是未来人性化PC的一个雏形。

海尔小超人看上去像只穿盔甲的兔子，憨厚可爱。它可以定时收取邮件、从网上搜索新闻、播放音乐、提醒每天的重要安排，还能够在适当时间提醒你注意休息，是不是很有意思？小超人的驱动程序安装很方便，插入光盘，安装程序会自动运行。海尔建议在将小超人连接上电脑前，最好先安装驱动程序，以免出现Windows无法识别的情况。

和小超人交流需要先呼唤它的名字，海尔给小超人取了一个名字：大宝。这让人联想起那句广告词："大宝天天见！"当然我们自己也可以给小超人定义名字，比如"小强"、"旺财"什么的。测试时我们对小超人发出语音命令"天气预报"，它会自动连上网，并报出北京今天的天气情况。上网浏览时，我们可以设好自己喜欢的栏目如体育时事什么的，然后报出网站名即可。正当我们为它的表现欢欣鼓舞时，不知道哪位同事冒了一句："好厉害！"小超人却蹦出一句："我没有听清楚。"让你哭笑不得。

小超人实用的小功能不少，对诗是其中非常有趣的一个，你念出上句，它可以对出下句，原本枯燥的背诵因人机互动变得有趣。小超人还可以管理硬盘或光盘中的MP3曲目，并播放你语音点播的歌曲。防疲劳设置可以让小超人定时提醒注意休息，这对家长来说是个很有用的功能。另外日程安排、语音通讯录、节日提醒也都是常用的功能，小超人把它们和语音识别技术结合起来，赋予了人性化色彩。语音控制的方便给我们留下了深刻的印象。

不可否认的是，小超人受现有语音识别技术的限制，使用上还不尽人意，主要体现在语音的识别上。它对使用者普通话水平要求较高，使用环境也不能有较大的噪音，因此在一些功能的实现方面有时达不到预期效果，这也是需要进一步提高的地方。

长期以来，冰冷的电脑操作一直是家庭用户特别是老年人与小孩上网的主要障碍。虽然我们常用的Windows操作系统已经在很大程度上简化了计算机操作，但对于老人、小孩乃至部分中年人来说仍然存在困难，简单地启动一个程序也许就要指导半天才能明白，更不用说上网查询信息了。那么，能不能只要通过一些简单的语言就能够直接控制电脑呢？我们手边的海尔小超人已经开始了这方面的尝试，尽管目前它还处在一个比较原始的状态，但就像我们无法预言一个婴儿将来是否会像他父亲那样强大一样，我们也无法知道，若干年以后"小超人（们）"会不会像电影《AI》中的那个机器人小男孩一样聪明。

编辑点评

就目前来说，鼠标和键盘几乎是我们和计算机对话的唯一工具，而像科幻片中的人机互动情形暂时还不可能出现。令人欣慰的是，语音识别技术的研究不断取得突破已成为计算机工业发展的趋势之一，它是电脑走向人性化的重要一步。随着中国加入WTO，科技发展加快，相信在不久的将来，我们可以在生活中更多的地方领略到像海尔小超人一样的人性化产品。



厂商：罗技电子
上市：2001年12月
售价：790元
附件：USB联机线，说明书（含中文说明），驱动及工具光盘，四节7号电池，腕带及镜头盖。
推荐：对数码影像质量要求不高的宽带网用户。

眩目度：
口水度：
性价比：



罗技网络相机

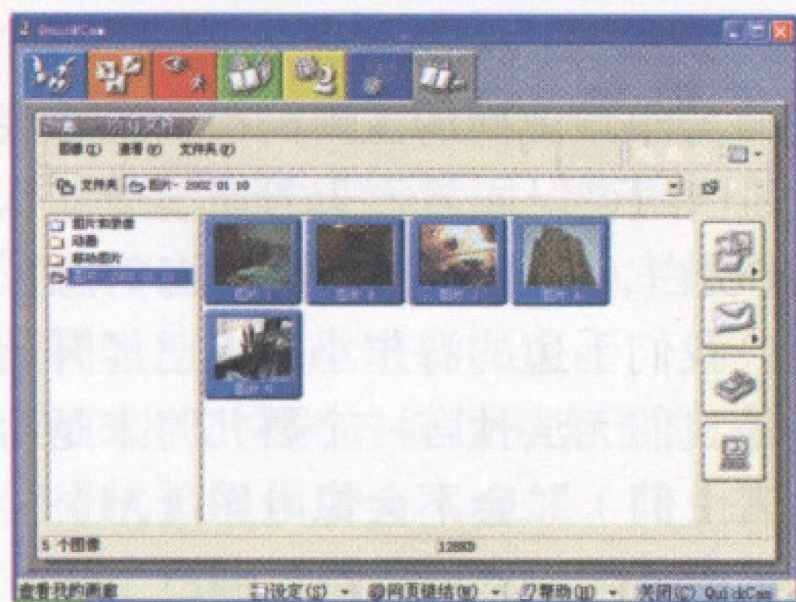
罗技最近推出的ClickSmart系列双功能（相机摄像头两用）数码相机，以其较高的性价比和多功能的特性，成为网络摄像头市场的新宠，我们这次测试的ClickSmart 310就是其中的一款低端产品。

罗技产品的包装一向非常讲究，这次ClickSmart 310使用的包装盒就非常酷，透明塑料部分中展示着小巧的ClickSmart 310，非常引人注目。ClickSmart 310具有非常柔和的外形，银色与黑色的搭配使其显得既有灵气又不失稳重，可以方便地与不同风格的电脑进行搭配。该数码相机提供了宽大厚重的橡胶底座，使得它在各个角度进行网络摄像时都能够保持稳定。虽然是低端产品，但它的功能可没有缩水，网络摄像、网络转播、动作监控等功能一应俱全。

从名字就可以看出，ClickSmart系列产品还带有数码相机的功能。这款ClickSmart 310内置2MB SDRAM，可以在脱离计算机的情况下进行拍摄，此时相机要使用四节AAA电池供电。罗技还为此在这款产品上保留了三角架接口，考虑得非常周到。与使用闪存的数码相机不同，由于相机使用SDRAM存储资料，因此一旦断电就会失去全部存储信息。

相机背面有一个小的液晶状态显示屏，以及“模式（Mode）”按钮和“选择（Select）”按钮，利用“模式”按钮在这些液晶屏上的小图标中循环选择想要的功能，然后按动“选择”键来改变每个功能的设置。相机内置的2MB内存能够在最高分辨率（640×480）下存储40张图片，或者低分辨率（176×144）的15秒录像。ClickSmart 310使用USB接口与电脑连接，传输速度相当不错，导出全部图片也不过十几秒。

在试用中我们发现，ClickSmart 310配备了功能强大的多语言版本Logitech QuickCam 6.0软件，完全支持中文界面。其实该软件完全可以支持全系列的罗技摄像头，曾经为罗技产品对中文支持不佳而苦恼的用户，现在就可以为自己的摄像头换上新的中文版QuickCam 6.0了。



中文版Logitech QuickCam界面。



产品包装。

编辑点评

虽然ClickSmart 310是一款不错的网络摄像产品，但作为数码相机，其功能显得有些过于单薄，缺乏调焦功能和闪光灯，以及低分辨率的图像，使得产品的数码相机功能有些失色。不过作为“副业”来说，我们还是可以接受这个功能，毕竟它是一款以网络应用为主的产品，其相机功能也可以满足初级用户的需求。考虑到罗技公司毋庸置疑的产品质量保障和方便易用的QuickCam 6.0软件，这款ClickSmart 310的性价比还是相当高的。

向微软说不

■本刊记者 司马平安



引子

我出生于1977年的冬天，20世纪80年代还没有如今天一般的家用电脑，因此计算机对大多数人而言是神秘并且陌生的。幸运的是，我的父亲是中国最早一批从事计算机工作的科研人员，因此在小学 4 年级时我便接触到了人生中的第一台电脑，直到今日我还能依稀记得那是一台国产电脑，名字叫——长城0520。

与你想象的不同，这台电脑并没能给我的童年带来更多愉悦，因为就当时的我而言，这个价值高达5万元的贵族除了仅仅会显示一些乱七八糟的符号外，根本一无是处，相比较之下，还是会声会影的电视机更具魅力些，因而对这个胖墩墩的“电器”我总是敬而远之。

我这样的想法在你看来难免有些可笑，但我却完全可以理解今天的孩子在得到一台电脑后的喜悦与兴奋。不是因为时代不同了，也不是因为人不同了，而是因为电脑不同了。在今天他们已不必再像我当年那样远远地躲开电脑而把最大的乐趣建立在藏在抽屉深处的变形金刚，或是把全部的幻想局限于窗外的那一小块蓝色、绿色的天堂，他们已可简单地碰触到另一个世界，一个无限广阔的窗——那就是 Windows 视窗。

也许你会说，最早的视窗类操作系统并不是Windows。的确，著名的电脑公司Apple早在1986年便推出了Macintosh，而 Windows 的诞生却是在 90 年代初期。然而就是在这之后的 10 年间，Windows 通过不断更新的技术、相对合理的价格以及相对开放式的发展策略得到了广泛的认可，超越了所有已存在或刚出生的操作系统，并占据了 90% 以上的市场份额。特别是在最近的几年里，我们更是可以清晰地看到，是PC机在引领着潮流，而伴随着它的发展，电脑也得以从专业人员的研究室里走入了千家万户，走到了每个人的生活中。

因此，如果从整个计算机业发展的角度来看，Windows 居功至伟。而在这个功臣身后的就是那个大家所熟识的巨人，它也是我们本期专题的主角——微软公司！

Microsoft

微软公司大事记

1975年 微软成立

1979年1月1日 微软公司从新墨西哥州的Albuquerque迁至华盛顿州的Bellevue

1981年6月25日 微软组成公司

1981年8月12日 IBM正式推出配备微软公司16位操作系统MS-DOS 1.0的个人计算机

1986年2月26日 微软将总部迁至华盛顿州的Redmond

1989年8月1日 微软推出其作为提高工作效率的Office套装软件早期版本

1986年3月13日 微软公司股票上市

1990年5月22日 微软公司发布Windows 3.0

1995年8月24日 微软公司发布Windows 95

1995年12月7日 比尔·盖茨宣布微软将全力支持和发展互联网

1998年6月25日 微软公司发布Windows 98

2000年2月17日 微软公司发布Windows 2000

2000年6月22日 比尔·盖茨和史蒂夫·鲍尔默宣布微软的下一代互联网战略Microsoft.NET

2001年5月31日 微软公司发布Office XP

微软中国大事记

1992年 微软公司在北京设立办事处

1995年 微软（中国）有限公司正式成立，微软中国研究开发中心成立

1996年 微软上海分公司和广州办事处成立

1998年 微软大中华区技术中心在上海成立，微软增加投资扩大微软中国研究开发中心

1999年 微软增加投资将微软大中华区技术支持中心扩大为微软亚洲技术中心

第一章：情系微软

在早些时候，我曾在文章中虚伪并不负责任地否认过自己对微软的感情，因为当时的我极不愿意相信自己以及许多和我一样热爱自由、思维跳跃的中国青年竟会简单地对美国的一家企业产生浓厚的情感。无奈的是，已有太多次让我在自己身上、在许多像我一样与电脑朝夕相伴的朋友身上看到了一种直面微软的感情流露。

这种情感最初的形成是在微软产品上。

写到这里不知你是否能同我一起回想当我们第一次看到“我的电脑”这4个字时内心曾产生过的一种难以遏制的冲动；回想起Windows 98刚刚发布时便迫不及待想要一试的心情；回想起微软宣布Windows XP将采用“订阅式”收费方式时那种无奈且不愿接受的遗憾……就是这一次又一次的进步与改变，微软的名字伴随着它的产品走入了许多人的心里，而人们也开始默默地关注起这些产品背后的故事、背后的人。

现在，对微软的谈论已不是仅仅发生在某些产品的诞生中或是在某些事件过程里，它是一种持续的、热烈的讨论。在这些讨论中，最常见的当然是针对微软公司的总裁比尔·盖茨所展开的。

其实平安自己作为一名IT业内的记者，一直将未能直接采访比尔·盖茨引为憾事。因为他的传奇与今日的地位不但吸引着每一个身处IT行业的人，甚至还倾倒了许多不在这一行业的人，因为如果将财富作为成功的象征，那么近年来稳坐在《财富》杂志所评选的“最富有的人”第一位的比尔·盖茨所超越的已不仅仅是同行业的对手，还包括类似“波音”、“奔驰”这样已有悠久历史的老牌企业。每一次在电视里看到盖茨，平安都难以想象，就是这样一个看起来文质彬彬，甚至还有些略带羞涩的人，竟然敢于选择中途退学，竟然能在以后短短的时间内仅靠少得可怜的资金便获得了巨大的成功。这其中的故事早已传唱在世界的各个角落，具体的细节平安在这里不想赘述，只是提醒大家回忆起，当许多人在描述这些故事时都采用了一个同样的词汇——“奇

Windows

迹”。看来，无论是从个人的角度还是从世界的角度出发，他都已可和历史中曾经的伟人一般走上神坛，让每个人去尊敬并热爱。

除去比尔·盖茨之外，微软本身的成就还同时塑造出了其他许许多多的IT英雄，他们同样指导并感动着无数的人。就拿平安的许多朋友为例，其中大部分都是正身处于中国IT业内的青年，在与他们的交谈过程中平安很自然的便可感受到那种情感真实存在的又一方面。譬如一些负责程序设计的朋友对我说“你一定要看一看史蒂夫·马魁尔（Stephen Maguire）的《Writing Solid Code》(《零错误程序》)。史蒂夫是Windows 2000开发组的总负责人，因此我一直将它作为摆在计算机旁的指导书。”又如另一些负责业务管理的朋友则向我表示：“看卡耐基还不如看麦卡锡（McCarthy）呢，麦卡锡做了近30年的软件，要是我们的员工都能去看看他写的书，我就不用担心这些员工的工作总出问题了。”（麦卡锡是微软VisualC++事业部总监）



中国有句老话叫：“树大招风。”对微软这棵大树而言，自然所有的言论也不可能尽是夸奖与褒赞。因而，当看到有人将蛋糕扣在比尔·盖茨的脸上时，平安的第一反应并不是嘲笑与唾弃，而是想起了另一位伟人的名言：“恨，不过是爱的另一种表现形式。”

现在我已经完全有理由坚定地告诉你，这种对微软感情的存在已是一种根深蒂固的真实，它不一定以狂热、躁动的形式表现出来，却可以以一种深邃的、持久的甚至是一种习惯性的情感左右着我们对今后计算机产品的选择与判断。

这种情感的存在也曾令我产生过恐惧，因为它极有可能蒙蔽很多中国人的眼睛。

微软名人语录

“世界范围内，个人电脑的发展将部分取决于中国的技术。”

——比尔·盖茨

“如汤玛斯·霍布斯在17世纪时的观察，在专制制度下生活的人孤僻、穷困、难受、粗野而短命。执行状况很差的软件项目正如专制制度下生活的人一般孤僻、穷困、难受、粗野、短命。”

——微软著名顾问史蒂夫·麦克康纳尔

“开发软件的历程是一种特别的人生经验。”

——VisualC++事业部总监吉姆·麦卡锡

“我相信人们愿意了解我们的工作，因为微软既然能够在行业中独领风骚，当然不可能都是笨蛋在当家。”

——Windows 2000开发组总负责人史蒂夫·马魁尔

“我相信这样一个事实：中国知识经济的发展和人民生活水平的提高需要微软的技术和解决方案。微软在全球的成功也需要与中国政府和民族信息产业紧密合作，一同创造更杰出的、最适合中国的软件产品。”

——微软（中国）有限公司总裁高群耀博士

第二章：转变只在一瞬间

“历史的分水岭往往只在一瞬间。”请原谅我在这里直接引用了XX先生在《北京对XP说“NO”》一文中的原话，因为平安想表达的是当许多人看过该文后内心情感的分水岭也只是在一瞬间。一瞬间便产生了突变。

以下的两段曾多次出现在其它媒体中的报道便是引起这种情感突变的导火线。

“……据知情人士透露，微软与北京市政府其实很早就开始接触了。针对北京市的政府采购，微软最先开出的价格是5000台电脑5000万元人民币，随后，又报出了万台采购量的具体价格：WinXP每套850元、Office XP价格为2650元，两年后的升级费用分别为：WinXP475元、Office XP1534元。但双方在价格上一直没有谈拢。

12月27日，此次采购行动最后敲定的日子，微软仍拒不让步。北京市政府采购工作组提出能不能不要Office XP而只选择WinXP，微软提出，如果不捆绑Office XP办公套件，则每套WinXP操作系统的价格将由原来的850元涨至1200元。随后，有关负责采购的人员提出，基于实际情况考虑，希望微软能提供Office 2000，但微软的答复是，Office 2000已经不卖了，非要买可以将Office XP自动降级为Office 2000使用，但必须维持Office XP的价格。”

“……前日里有媒体透露，微软的一个重要顾问给北京市领导写信，斥责此次政府采购选用‘低能产品’，并且声称‘如果你们没有钱买，我们可以给。’经过多方打探，这个神秘人物就是任微软高级顾问、‘中国人民的老朋友’基辛格博士。”

此报道一经刊登，立刻便在广大读者当中引起了轰动，而各大媒体在此之后的炒作更无异于火上浇油。譬如平安有一位好友，此人从事软件产品的销售工作已有8年，当他看到类似的报道后，便急于向平安表达了自己的想法：“我在中国的IT业内已摸爬滚打了很多年，从未见过这样的商业谈判，我觉得这是一次失去自由意识的谈判，而微软在谈判中所扮演的绝对是一个居高临下的、令人厌恶的角色，因此，政

府放弃了微软绝对应该。你想一想，对于一个热爱自由并懂得尊重的人而言，当这种压迫忽然降临在头顶时，是会选择放弃尊严的妥协，还是会选择意志坚强的回绝呢？”

还有一位从事文学工作的朋友也提出了自己的看法：“当一种情感碰撞到另一种情感时，结果往往是这两种情感都受到了伤害。这种伤害不能以程度深浅来衡量，只是表现出的形式会突然转变。虽然我和你一样相信许多中国青年对微软的情感由来已久，但这一次它所碰到的是每个中国人与生俱来的一种更为伟大的爱，因此爱与恨的产生、朋友与敌人的分别便产生在了我们思考的一瞬间。”

类似以上这样的带有一定激情和民族色彩的思想，平安是完全可以理解的，因为在我从事记者工作的这几年里，也从未见任何一个生长在新时代的中国青年将“自由”作为标榜的口号，他们都是真诚并热烈地向往着自由，一种本应在全世界广泛存在着的自由，但作为一名记者，平安发现，以上的报道即未写明出处，又未表明是何人提供的信息，因此决定首先要做的是采访微软，以便搞清楚整个事件的来龙去脉。

本次政府采购纪实

北京市政府软件采购招标会于北京时间2001年12月28日正式召开，本次采购是根据国务院“政府带头使用正版软件、加强知识产权保护”的精神，按照北京市人民政府的部署，由市政府采购办公室委托市科委承担这次政府采购的组织工作，市科委会同市版权局、市知识产权局以及市软件产业促进中心成立了政府软件采购工作组。工作组预订采购实施方案，组建了由5位专家组成的评选小组，并严格按照政府采购办法、政府采购工作程序以及公平、公正、公开的原则，针对来自国内外参与此次招、投标的8家知名应用软件供应商，经过发标、投标、开标到专家评选等一系列程序才得出最后结果。

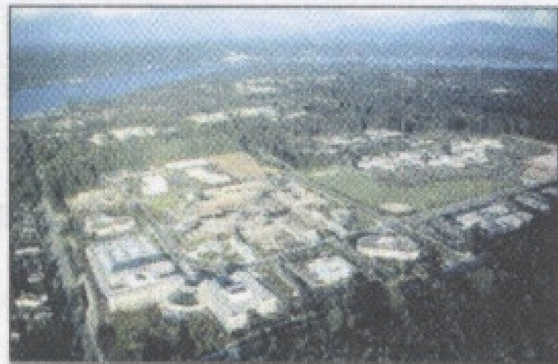
最终确定的中标产品和中标单位是：操作系统软件2801套，中标企业是中软、中科红旗；办公套件11143套，中标者是金山、中文2000；病毒防治类软件13619套，中标企业分别是瑞星、金山、江民、新科。其中最大的赢家是金山公司，它以11143套WPS Office办公套装软件以及4540套金山毒霸2002占据了这份清单将近70%的份额，总价值达1500万元人民币。

会后金山公司总裁雷军曾一度显得有些兴奋莫名。“这实在是太大的一件事情，到现在我还觉得无法置信。”雷军说，“这次招标可以说拉开了中国政府大规模采购正版软件的序幕，一个空前巨大的政府市场很快将随之启动。由此出发，未来10年的国产软件将发展为一个巨大的软件工业，国人大规模使用国产办公软件和操作平台的时代也将随之而来。”


会议现场。

第三章：走进微软

这一次的采访与以往不同，因为事先平安曾听闻微软就此事拒绝采访，因此我在没有与微软中国公司取得联系的情况下便直接走入了那个印有无数Microsoft字样的办公室。也因此当我表明身份和来意时，我从很多微软人的脸上看到了些许不安与躁动的情绪，不过好在通过进一步的交涉与沟通，他们最终还是为我安排了一位主管新闻的负责人。


鸟瞰微软总部。

谈话并不是在十分和谐的氛围中开始的，或许是因为由此事件所带来的情感伤害，使平安在这次采访中采用了一种带有质问口吻的采访方式，不过对面的人却始终保持着冷静、平和的语气（以下为平安这次采访的部分要点记录，由于被采访对象明确表示不愿透露姓名，因此以“微软”一词代替）。

平安： 请问微软在这次政府采购中落选，您的心情如何？

微软： 我当然感到很失望，因为一直以来微软都非常重视中国市场，我们也很看重这次竞标。

平安： 既然你们很重视这次竞标，而中国的实际情况相信你也清楚，那么在与政府的洽谈中，你们为何不能作出一定的让步呢？

微软： 其实在价格方面我们已作出让步，不过你也知道，微软产品的价格在世界各处都有着统一的标准。另外我们的产品是通过许可证的方式销售的，这种许可证式的管理要求我们的产品必须稳定在一定的价格范围内，并不是可以随意调节的。（许可证式的销售方式是微软所制定的一系列极为复杂的销售办法，由于此点不是本期专题中的重点，因此平安在这里未做详解。）

平安： 有人指出在这次谈判过程中北京市政府采购工作组曾提出能不能不要Office XP而只选择WinXP的方案，而你们却一意孤行，提出如果不捆绑Office XP办公套件，则每套WinXP操作系统的价格将由原来的850元人民币涨至1200元。

微软： 这样的消息我也曾在报上见过，不过我不能确认它是否属实，至少在我们内部并没有这样的消息传出。另外，就价格的问题刚才我已和你说过，其实捆绑销售是我们所能想出的一种让利销售的办法，如果不采用这种方式，我们就没有权力将WinXP的价格降得更低。

平安： 如果您看到了类似的报道相信您也一定知道，那篇报道中还曾指出，当北京市政府的采购人员提出希望微软能够提供Office 2000的方案时，微软又以Office 2000已经不卖了为由拒绝，并表示可以将Office XP自动降级为Office 2000使用，但必须维持Office XP的价格。

微软： 首先，由于办公软件的生命力相对较短，因此

我们在Office XP推出后，已公布了停止销售Office 2000的决定。其次，那些记者这样报道带有明显的误导倾向，因为实际情况与他们所表达的意思正相反，那本是我们在很久前便提出的一种降价销售的方式，当时的宣传口号是“以Office 2000的价格买到Office XP”。

平安：*有关价格的问题我先问到这里，那么其它方面呢？为什么这一次你们没有给北京市政府提出类似于给上海市政府的优惠条件，譬如培养2000名系统软件架构工程师等。*

微软：我想对于这一点可能很多人都有些误解，因为在上海提出的合作是在APEC会议期间，而培养2000名系统软件架构工程师是微软与中国合作的一项长期计划中的一部分，并不单单是指给某一城市培养相关人才。

平安：*我还曾听闻在这次政府采购之后，微软的一个重要顾问曾给北京市领导写信，斥责此次政府采购选用“低能产品”，并且声称“如果你们没有钱买，我们可以给。”对这件事您如何解释呢？*

微软：我不知道这样的消息是从哪里传出的，也不相信它是真实的，至少在公司内部我从未听说过曾有这样的事发生。

平安：*虽然您已为我解释了这么多，但我还是有一些疑问。既然各方面你们都已尽力，那么为何最终微软还是没有获得订单呢？*

微软：政府采购有他们的考虑，我不知道他们衡量的标准，但我相信我们的产品的确是最好的。

平安：*既然如此，那么您认为会不会是因为“安全”方面的因素导致微软这次落选呢？*

微软：我想不应该是这方面的原因，因为在2001年7月，我们已与中软公司建立了合作，并承诺将为他们提供中文Windows系统安全模块的源代码。这样一来，安全模块的设计就可由中软公司独立完成。我们这样做也是希望以此来打消中国政府、尤其是像军事机构等敏感部门的忧虑。

平安：*几天前，微软曾状告Lindows公司，因此很多人说Linux给微软带来了最大的威胁。而这次北京市政府在操作系统的选择上恰恰选中了Linux的产品，不知您对这个问题如何看待？*

微软：为什么绝大多数的人都在使用Windows，我想根本原因还是我们的技术先进。你应该经常能看到，有些人不断制造出攻击Windows的新闻，但我们对此并不担心，因为假若世界上没有了Windows，而所有人都在使用另一种操作系统，我相信它所受到的指责只会比我们更多。





平安：*感谢您的回答，我再提最后一个问题。您应该明白这次北京市政府的采购只是中国推动正版软件计划中的第一步，以后还会有更多类似的行为出现，不知微软对今后在中国这种大的商业机会有何打算？*

微软：我想强调一点，微软始终重视中国市场，事实上我们已与很多中国机关、企业展开了合作，包括国家经贸委、版权局、新闻署以及建行、工行等。今后，我们只会努力地寻求更大的合作空间，因为微软中的每个人都明白一个相同的道理：中国的IT成长了，那么微软在中国也就成长了。

从全部与微软交流的过程中，你应该可以感受到平安在语言以及态度上的转变，因为当所有的疑问都得到合理的解释之后，我终于明白面前的这个人和许多中国人一样懂得什么才是真正的“费厄泼赖”，也因此我再也找不到任何理由让我们继续这种误解。除此之外，国内某些媒体在报道这一事件时所表现出的缺乏冷静以及不负责任的态度也不免令人费解。今天的中国，已经成为了世界大家庭中的重要一员，在这样的情况下如果我们还是习惯于动辄就上升到国家和民族自尊心的层面上来讨论问题，那只能说明我们的精神也许并不强健。其实针对这一事件，如果你把它完全当成一次纯粹的商业活动来看待，那么其中的主角本应是获得订单的国内厂商，而在各媒体的报道中微软却成为了被炒作的重心，这难道不令人感到奇怪吗？特别是其中那些带有明显煽动性的报道方式，难道只有这样做才能对我们的国民精神有所帮助吗？

读到这里，你那爱与怨的情感也许如同陀螺般飞快地旋转了一圈，但我却并不想带你返回开篇时的那个起点。因为当心绪平静了之后，我们终于有机会可以客观地分析整个事件的缘由，而结果却可带给你另一种启示。

在分析这一事件之前，我想首先问你一个问题：如果你是这次政府采购的决策者，你会选择哪一个公司的产品？

你不必急于把答案告诉我，先把它记在心里。

关于政府采购的管理

为了确保政府采购的行为不会受到贪污、受贿等营私舞弊现象的污染，第九届全国人大常委会第25次会议分组审议了政府采购法草案。许多常委会组成人员提出，应进一步完善草案关于对政府采购活动进行监督的制度，其中王涛委员提出，草案关于规范政府采购当事人及部门的规定不太具体。对政府采购当事人及参与政府采购行为的采购代理机构、评标委员会组成人员、竞争性谈判小组组成人员、询价小组组成人员的职责要求规定得不具体，有的甚至没有规定，而这部分人正是政府采购的行为人，也是接受监督的单位或个人。因此，对上述人的行为应加以规范，并对其法律责任作出更明确的规定，以便监督检查。另外，黑龙江省人大常委会副主任沈根荣建议，在草案中应增加集中采购机构与国家机关、事业单位、社会组织间法律关系的内容，另外，集中采购机构超出委托范围采购而造成损失的应承担赔偿责任。



第四章：拒绝的理由

我的女友极喜逛街，因而我也常常被迫随她穿行于北京的各条购物街。记得有一次她对一件在我看来很一般的衣服产生了兴趣，于是便问："老板，最低多少钱？" 那个老板看了她一眼，又看了我一眼然后反问了一句："你是真心想买么？" 当时，我在听到那位老板的回答后有些不解，于是反驳："我买不买看你要多少钱了。"现在回想起这件事我忽然明白，原来以上的这几句话就表达了买卖关系形成所必须具备的两个条件：一是需求，二是可以接受的能力。

其实北京市政府这次采购虽然规模庞大，但究其本质与其它的买卖并无不同，因而它的结果也必然从这两方面的考虑出发而得出。

首先让我们来看一看需求。

这次北京市政府之所以要出巨资购买正版软件，主要是由于国务院办公厅下发的机密性文件《国办函 2001-57号文件》规定：打击政府部门盗版将分三步实施：一是自查阶段：从 2001 年 11 月 1 日至 11 月 17 日，对各机关单位软件使用情况进行调查；二是更换正版软件和培训阶段，从11月18日至12月17日，采取政府集中采购，财政集中包揽方式，凡国内能够生产供应的要采购使用国产软件。各机关单位要将通用软件需求计划报国管局审核，国管局负责汇总、编制预算，所需经费报当地财政局审核批准，列入各单位预算；三是检查验收阶段，从 12 月 21 日至 31 日，国家版权局将会同信息产业部、国管局检查软件使用情况，进行国产软件知识培训，推荐国产优秀办公软件，并对国内PC厂商以OEM方式预装软件的情况进行检查，销毁未经授权的盗版软件。由此可见，文件强调的打击盗版与保护和优先使用国产软件联系在一起，因而采购的第一需求当然是国产软件部分。

另外，政府采购后的使用者基本都是国家公务员，对他们而言使用计算机的范围并不广泛。因此将微软的产品，特别是Office XP，摆在这些人的面前，其过于庞杂的功能也未免显得有些浪费。这就好比你原本只需要一架可以搭载一两个人的直升飞机，而买回来后才发现自己竟买了另一架可以容纳数百人的波音 777。

就需求的问题，还有人曾提出这样的疑虑：Windows与Office代表着主流，对于刚刚进入WTO的中国来说，用全球统一的软件会更有助于交流，因此政府采购理应更青睐于微软的产品。这样的担忧不无道理，然而当我们真切地使用过政府订购的国产软件后，一切疑虑都将消除。对Linux系统而言，无论它的内核与Windows有着多少的差距，但其界面总是有着临摹Windows的感觉，特别是我国自出的一些Linux系统更是在其中特别加入了模仿 Windows界面的设定。

至于WPS Office，在平安对金山公司的采访中，金山总裁雷军先生曾明确向平安表示："WPS发展的首要目标就是要提高与Office的兼容性。"在采访过程中雷军先生还让金山的技术人员为我演示了目前金山在这方面所取得的进展。在整个演示过程中，平安亲眼见到了正在研发中的WPS Office新版本除了在PowerPoint的字体显示上曾出现过一点小误差外，其它方面已可准确地解读各种Office文件。另外，金山公司还正在开发其各种软件适合于Linux的版本，这些产品虽尚在开发阶段，但推出日期已经临近，据雷军先生介绍 WPS Office 2002 将于 2002 年 6 月之前正式问世。



金山喜获最大定单。

关于这次采购行动中的另一主角—— Red Office 的能力，大家可以参阅本期杂志"实用软件"栏目中的相关文章。

接下来让我们再来看看北京市政府可以接受的能力。

只需通过粗略计算我们便不难发现，在同等数目下如果将全部购买微软软件的价钱与全部购买国产软件的价钱相比，其差异不小于3000万元人民币。3000万元人民币等于什么？等于6000多名下岗职工一年的生活费，这样的差异显然超出了政府所能接受的范围。

为了更好地搞清楚这方面的问题，平安曾试图采访这次采购的另一主角——北京市政府有关部门，于是平安拨通了北京市科委的电话。面对平安的种种问题，参与采购的主要负责人之一，科委副主任俞慈声女士表示，由于近期工作繁忙的原因，不能接受记者的采访。随后平安又联系了参与此次采购工作的另一位负责人——信息产业促进中心的江广志主任，但显然江主任的工作同样繁忙，几次联系都因江主任出外办公或电话占线而未果。

虽然有些令人失望，但政府领导的忙碌是可以理解的，因为采购只是一个开始，如何将这些产品用到实处才是关键。北京市政府显然明确了这个问题，在 2002 年 1 月 7 日下午，北京市科委即召开了会议，所有在本次采购中中标的企业领导都出席了这一会议。会上主要讨论了对政府即将采用的软件产品的技术支持问题，同时讨论了如何召集全国各方面的技术力量，来帮助厂家完善地做好技术支持工作，以及如何开展Linux在政府部门中的培训、普及工作。

通过以上的种种事实，我们不难明白微软失去这份订单的真正原因。而同时，我们也可看到北京市政府在这次的采购过程中也的确是本着务实的态度，经过合理的比较与分析而做出了最后的决定。



其它国家的政府采购

实际上，通过大规模采购来支持国产软件的发展，在国际上几乎是通行的做法，像日本、韩国等国家，本土软件能够占据超过50%以上的市场，政府采购的作用绝对功不可没。

有人曾质疑这是否违反公平竞争的规则，但实际上，由于政府采购并非单纯的市场行为，这种表面上的不公平恰恰是基于政府责任考量上的公平选择。即使是在美国，也有《采购本国产品法》规定联邦政府在基础设施工程中必须购买本国产品。同时，美国政府还出台了《小企业法律案》，强制在政府采购中必须给小企业留出一定的份额，以鼓励中小企业的发展。



启示

现在，让我们再看一看在第三章结束时我所提出的问题：如果你是这次政府采购的决策者，你会选择哪一个公司的产品？

对于这个问题如果你不假思索便确立了答案，那么无论你是选择了微软的软件还是国产软件都是一种身处情感误区的表现。我可以理解你这种情感的存在，因为在我身上它同样存在。但是当我们一同看清了这次政府采购放弃微软的真实原因之后，你应该明白，选择是在抛离了感情的束缚之后才具有真正的意义；选择是一定要在经历深刻的了解与思考后方能产生真正有利的结果。从表面看来北京市政府的这次采购已告一段落，其实它的选择还远未结束。只要你稍细心点，便会发觉在操作系统、办公软件、杀毒软件中北京市政府都是同时选取了两家或两家以上的软件提供商。你来告诉我，原因是什么？

我不知道每个人每天会遇到多少事，但我了解这些事或多或少都会留在你的记忆里。平时，它们总是藏在你脑海的最深处，然而一旦你面临抉择它们时便会跳出来影响你的判断力。也许它们会将你扶上巅峰，也许它们会将你推下地狱，因此在文末我必须提醒你，不要在判断还未开始的一刻便已迷失了自己，成为屈服于情感的奴隶。

保持合理、冷静的判断力，我们的政府可以，你也可以。

摩尔定律的新生命



媒体文摘

■编译 司马平安

作者：Cade Metz　　**摘自：**美国PC Magazine网站

20世纪60年代中期，英特尔的开创者之一戈登·摩尔提出在成本相同的情况下，每18-24个月，集成电路的集成度将翻一番。在此后近四十年的时间里，他的这一预言被发生的事实所证明。然而，某些人却担心基本的物理法则会成为晶体管发展的障碍，从而破坏这一定律。

幸运的是，这种定律的极限点离我们并不是如预料的那样近。最近Intel公布了一种新类型的晶体管，证明摩尔定律的尽头还有好几年。这一次Intel公司通过三种不同的技术设计革新使新千兆处理器将有效地减少电源耗电量和发热量，并且为硬件制造商提供了使用更快速、更小型的芯片生产制造全新设备的基础。Intel中心技术分析家Rob Willoner说"这种新处理器的设计可以使其他硬件运行时温度更低。"而Intel实验室的其他技术分析家也指出"它将提供给我们一个没有更多耗电量的更复杂的处理器"。为此Intel还在华盛顿组织了一个国际电子芯片会议，专门讨论了新生产工艺在一些细节方面的问题，并提出将在2005年之前合成一片新型的处理器。

在过去的几年中，其它芯片的发展曾证明了摩尔定律的正确性。但使用更小更快的晶体管就需要更大的电源和发散更多的热量。正如Willoner所说"一个更快的处理器要比一个慢的处理器消耗更多的电量。就好像是你的车子要是跑得更快，就必须产生更多的噪音和热量一样。目前，处理器的电量消耗正在以指数倍增长，一个处理器竟需要让我们制造出核反应堆来满足它的消耗量，这显然是不能接受的，在笔记本电脑里，它会耗尽你的电池电量和寿命，而在服务器上，它也会使运作更加昂贵。"

这次Intel对晶体管设计的改变，其主要效果是要减少以晶体管内无效震荡所消耗的热量以及电力驱动的浪费。因为如果不解决这些根本的问题，而单纯致力于开发更小、更快的晶体管只会制造出不实用的产品。过高的发热量以及极大的耗电量将不适用于计算机发展的需求，同样也不符合摩尔定律中提出的成本不变的大前提。

他山之石，可以攻玉

RedOffice 小露锋芒



2001年12月28日，北京市政府进行的软件采购是中国政府在加入WTO后首次进行大规模的正版软件采购，在通常预算的基础上追加了大量专项资金，被业界称为是中国软件知识产权保护的里程碑。中标结果，在操作系统领域，中软与红旗Linux平分秋色，办公软件领域为金山WPS Office和RedOffice中标，杀毒软件为瑞星、金山和江民。WPS的大名相信没有一个电脑爱好者不知道的，而RedOffice却似乎是一夜之间成名，相信很多读者对其都不甚了解。那么，RedOffice实际表现如何？它是怎样诞生的？它与WPS Office一起联手能够抗衡微软吗？为此，本刊记者采访了中文2000软件技术有限公司总经理胡才勇先生，并由晶合实验室为大家提交一份Windows版RedOffice的详细测试报告。大家看过本文之后，就会对RedOffice有一个全面的了解。

★RedOffice访谈

本刊记者（下面简称记）：2001年12月28日，北京市政府进行了软件采购，请您谈一下RedOffice的中标情况。

胡才勇先生（下面简称胡）：采购行为你们已经了解了。作为北京政府部门正在普及软件正版化，经过他们内部的调查结果，操作系统盗版不高，这种情况，各级政府或企事业单位差不多，因为他们购买的是品牌机，包括联想、IBM、惠普等，这些品牌机是预装操作系统的。相对来说，盗版率不高，他们的机器所装软件可能80%是正版的。但是Office这块，盗版率比较严重。因为Office产品不是预装的，有些单位可能买了一套Office产品，所有的机器就都装上去了，有的单位直接就是使用盗版Office。此次北京市政府要求使用正版软件替代原来的盗版软件，主要是操作系统和办公软件这两块。而此次中标的结果，微软的操作系统和办公软件全部出局，一套都没有采用，这个结果也是出乎我们的意料。政府部门与微软的谈判没有取得进展，政府部门也是没有办法，奋起反击，没有采用微软的产品。政府为什么敢于做出这样的决断呢，主要是国产软件已经不像过去那样与微软的产品差距那样大，或者说根本不可用。政府部门看到了在Office这块已经有两家产品可供选择，微软的产品已经不是一枝独秀了。

政府部门的办公是有一定特定性的，在这种情况下，拿Office来说，金山WPS Office和我们的RedOffice从满足办公的需求来说基本满足了，所以我们这两家产品中标。RedOffice与微软的Office 2000/XP相比来说，产品性能已经全面接近它，比如说我们已经达到了Office 2000　95%的功能。到2001年6月，Office 2000所有有的功能我们都能够做到。现在缺少的那一部分也不是特别重要的，你常用的重要的那一部分都有。我们的产品全面兼容微软的Office，可以打开微软的Word、Excel的文件，而且可以存成微软的文件格式。操作系统这块，Linux在服务器领域份额已经达到了30%，而今年会在桌面领域有大的发展。在北京市政府采购Linux以前，在欧洲已经有许多国家明确地把微软的产品排出在外，其中，法国通过立法形式，通过法律角度要求政府采购能够拥有源代码的操作系统。这说明什么意思呢？像微软这种封闭性的、源代码独享的方式，已经不适合现在软件发展的潮流。还有一个重要的原因，是政府在采购前的一个星期，2001年12月20日，微软发布了一个紧急安全警告，发现才发布两个多月的Windows XP，击活功能与远程控制被攻破，它警告所有用户必须立即下载一个20多MB的补丁，否则你的系统会受损，黑客可以完全控制你的计算机。这个问题是非常可怕的。政府部门认为你存在这样重大的安全隐患，又没有跟政府证明你的安全在什么地方，我为什么要采购你的产品呢？

记：请您简单介绍一下贵公司的成立及发展情况？

胡：北京红旗中文2000软件技术有限公司成立于2000年12月，是香港文化传信集团与中科院软件所所属公司北京中科红旗软件技术有限公司根据有关法规成立之合作经营企业。注册资本1000万元人民币，全部由香港文化传信集团出资，我们主要提供技术。

中文2000酝酿于1999年，在当时的国际国内形势下，公司的创始人朱邦复先生和孙玉芳先生提出了中文2000操作环境的概念，为国人提供廉价的、易用的操作环境，打破国外软件的垄断地位。



朱邦复

简介：湖北省黄冈县人，毕业于中国省立台湾农学院农艺系，香港文化传信集团副主席。



孙玉芳

简介：1947年2月生，江苏省张家港人。1970年毕业于北京大学数学力学系，1978年考入中科院研究生院。中国科学院软件研究所副所长、博士生导师、研究员；中科红旗软件技术有限公司董事长。



胡才勇

简介：1967年8月生，高级工程师，1989年毕业于北京大学物理系，1994年获得硕士学位，北京红旗中文贰仟软件技术有限公司董事兼总经理。

OpenOffice

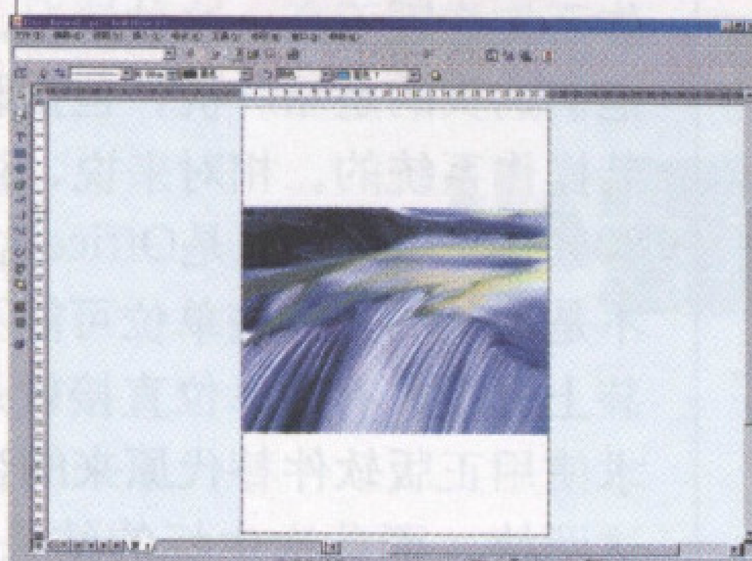
5年前一家名为Star的德国公司开始致力于开发一个跨平台的办公软件StarOffice并提供免费下载。它是世界上唯一一个非常接近Microsoft Office而又可以跨平台的产品。2年前Sun公司收购了Star软件公司，并继续开发，直至2000年10月13日传出惊人消息：Sun开放了StarOffice的绝大部分源代码，并且成立了OepnOffice.org组织专门从事开放源代码办公软件的开发工作。

现在基于OpenOffice开发的软件遵循两种协议：要开放源代码的GPL协议或不开放源代码的SISSL商业版权协议，RedOffice就是遵循后者的。

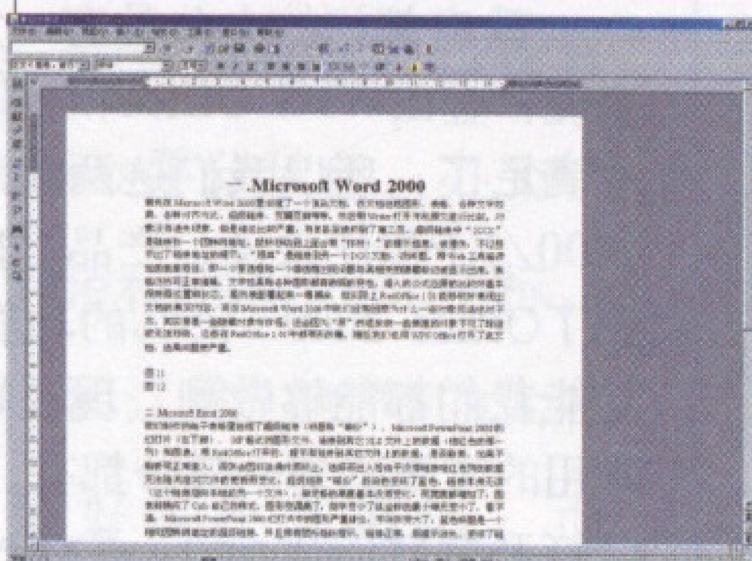
公司的全体员工在孙玉芳先生的率领下，取众家之长，走创新之路，充分利用自由软件的巨大宝库，在短短的6个月时间相继推出了中文2000系列产品：RedOffice for Linux和RedOffice for Windows。

记：RedOffice是在OpenOffice基础上推出的办公套件，有些人不是十分清楚OpenOffice是怎么回事？该软件是怎样从Linux平台跨到Windows平台下的？请您讲一讲这方面的相关背景、来龙去脉。

胡：SUN公司继收购了Star Division软件公司后开始进军办公软件市场。2000年中期，SUN公司将StartOffice的源代码开放，成立了OpenOffice组织，致力于开发开放源代码的、跨平台的、国际化的办公套件。RedOffice是在OpenOffice基础上推出的适合于中国人使用的办公套件。而这个软件实现跨平台也比较简单，只要将软件源代码定义指向所对应的操作系统就可以了，虽然是两个版本的软件，但并不需要两次开发。



绘图



文字处理

记：Sun公司现在已取消StartOffice 6.0 Beta版的免费下载，有传闻说将来会取消免费，那么会不会影响RedOffice?

胡：不会。我们跟StartOffice没有关系，这是两个关系的问题，要搞清楚，这也是个本质问题。StartOffice 6.0是在OpenOffice的基础上开发出来的，而我们也是在OpenOffice上开发，与StartOffice 6.0没有关系，很多人都有这个误区，认为StartOffice 6.0就是OpenOffice，实际上是不一样的。现在与过去相比有些反过来了，以前是StartOffice为OpenOffice提供源代码，而现在StartOffice 6.0也是在OpenOffice基础上开发的。StartOffice 6.0并不开放源代码，它也要卖钱，我们是不能在它上面开发的。OpenOffice开放源代码，提供两个规则供使用者选择。一个是GPL，一个是针对商业公司提供的SISLL商业规则。这两个规则非常重要。我们是遵从SISLL商业规则进行软件产品开发的。

GPL

GPL是General Public License（普通公用许可证）的缩写，它的核心内容就是开放源代码（OpenSource）。任何人都可以使用以GPL形式公开的源代码来编写自己的程序，但是最终发布程序时必须同时公开其源代码及GPL的声明，并且不能以任何形式从中牟取商业利益（拷贝成本不算）。而且Sun声明如果你选择了GPL就不能走回封闭源代码（ClosedSource）的老路。该程序将一直作为GPL程序，除非你放弃该程序的开发。

记：RedOffice是用什么语言开发的？安装时为什么需要安装Java？还有，软件第一次启动时比较慢，这是为什么？

胡：RedOffice是用C++开发的。而帮助文件是用Java开发的，所以要安装。至于启动慢是肯定的，因为程序第一次启动，所有组件库都要加载，所以要慢一些。如果是第二次启动就会快多了。人家微软的库有些是系统启动时就加载了，因此第一次启动就比较快。

记：RedOffice的Linux和RedOffice的Windows版本是什么时候开始研发的？贵公司在产品研发方面遇到过哪些困难？请介绍一下研发队伍？

胡：公司刚成立时，人员主要来自软件所，包括我在内，现在一般从社会上招聘。公司现在有50多人，我们的研发队伍有30多人。有一点我们做得比较好，我们不是在研发过程中遇到困难，而是在研发前，我们先作了许多可行性分析，如在研发前2个月，我不是要求大家去做程序，而是要把思路理清楚，当我们决定进行Office开发时，基本上大量技术问题已经搞清楚了。现在看来，当初虽然也遇到一些技术难题，但可以绕过去，它不会阻挡研发的进程。没有出现重复研发现象，像某个问题解决不了，要走另一条路。这主要是前期的可行性分析做得好。研发并不是没有问题，而是对于可能出现的问题全部列出来，然后提出解决方法，包括现在产品中有的问题我们还没有解决，但没关系，我们可以用别的方法先绕过去，等有条件时再解决。

记：RedOffice除作了OpenOffice的汉化工作之外，还做了哪些有意义的工作？

胡：有些人认为我们只是汉化了OpenOffice，这个观点是完全错误的，香港也有个公司做类似产品。拿它们的产品一对比就看出来了。汉

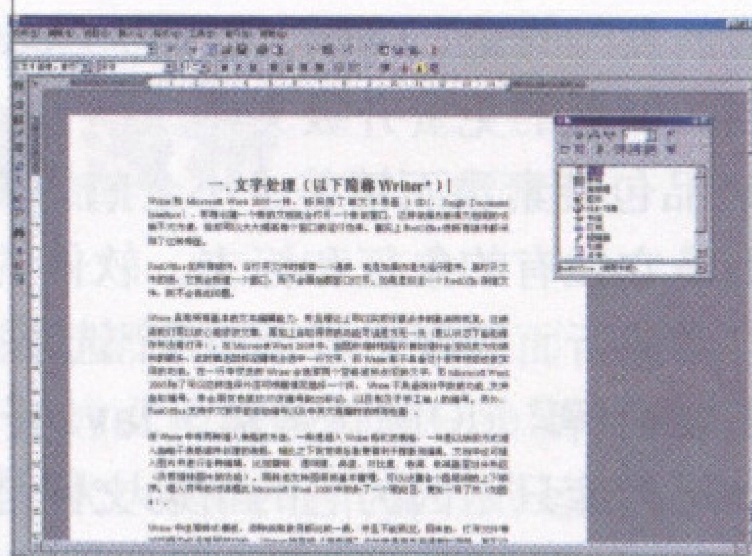
化，如将菜单“File”翻译成“文件”，这是非常简单的，而中文本地化是非常重要的，如中文排版，英文版OpenOffice是单字节的，而中文是双字节的，这个工作量是非常大的。另外，针对于中文环境，我们发现了许多Bug，也作了一些优化。对于OpenOffice不成熟的东西，我们将其屏蔽起来，只是将其成熟的模块加进来，再加进我们自己的模块。在OpenOffice上开发，实际上是非常困难的，我们知道有些公司并不是不想做，而是不敢做，OpenOffice有将近800万行源代码，这种规模比Linux要大6倍。而我们趟出了一条路，我们开发成功了。

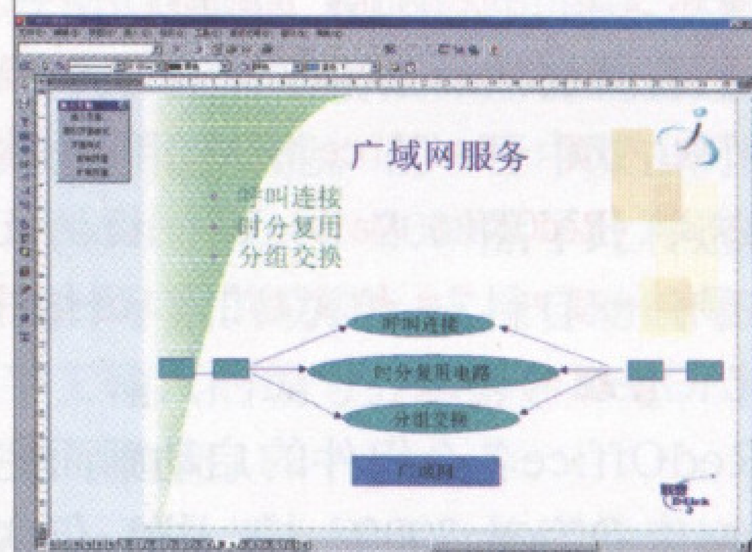
记： RedOffice关于For Linux及For Windows两个版本的销售业绩如何？反馈怎样？

胡： RedOffice for Windows版于2001年11月23日发布，售价为398元人民币，集成Linux操作系统的是598元。现在主要是做市场，销售这块肯定是要滞后的，现在还没有统计。这个产品是新出来的，现在已经有好几个企业集团与我们洽谈，他们感觉到了打击盗版的压力，相对来说，政府部门用的人是不用考虑钱的，它是从财政支出。而企业不一样，他用的是老板的钱，要考虑性价比。这几天，有好几家找我们谈合作，甚至有人提出做传信的代理，可以先开出500万美金信用担保划到我们的公司账户，让我们来用。还有人，让我们推出日文版，他先付费，让我们作研发。

记： 有这么一个问题，政府采购办公软件，有WPS Office和RedOffice两家，那么鉴于它们之间格式的兼容性，将来的协作办公会不会出现问题？

胡： 这个问题的解决是应该由国家制定一个统一的格式、统一的标准。如现在国际流行的XML（程序标记语言）。我们的软件要兼容微软的Office，这本身就是不公平的。如果国家统一制定一个标准，那么以后企业在开发这类软件时，只要遵从这个格式标准就行了。


主控文档



演示文稿

SISSL

SISSL是Sun Industry Standard Source License的缩写（Sun工业标准源代码许可证），这个协议由Sun公司提出，它规定许可证发放者必须同意遵守Sun公司的规范应用程序编程接口及兼容性测试。具体地说就是你搞的应用开发如果要修改原库函数体系就要保证兼容，而且新的相关“版权”也归Sun所有，不过开发方可以合法使用、发行及修改所有的库函数体系。最重要的是遵循SISSL不必开放源代码，这也是它和GPL的本质区别。

记： RedOffice现在能达到Office 2000多少的功能？兼容情况怎样？在哪些方面会出现问题？对微软Office的宏是否支持？RedOffice格式的文件，其它厂商的Office是否支持？反向兼容怎样？

胡： RedOffice目前已达到MS Office 2000 95%以上的功能，这个数据是我们根据两个产品的所有菜单项功能进行全面对比得出的结果，内部有详细的资料。关于RedOffice与微软Office的兼容性，我们的说法是我们的产品全面兼容MS Office，可以直接处理（打开、存储、修改）DOC、XLS、PPT文件，我们内部有个测试，公司内部大约有1000个Office的文件，一开始有7个不能打开，现在已解决了4个，目前只有3个不能打开。现在，我们也在对外公开征求我们的RedOffice不能打开的MS Office文件，以便彻底解决兼容性问题。

现在，从个人使用和简单使用来说是不会有问题的。而且我们有些复杂功能微软也没有，如复杂版面的排版。有些功能我们能够做到，而微软做不到。我们对微软Office的宏是支持的，宏是Basic语言，是内置的，规则是一样的，所以我们能够支持。如果是特别大的宏，有时需要作一个简单的移值，也非常简单。微软并不支持我们的格式，但我们可以存成微软的格式。至于WPS Office，可以通过RTF文件格式来转换。

记： RedOffice各组件协同办公情况怎样？不足之处有哪些？

胡： RedOffice各组件协同办公与微软的类似。不足之处么，因为微软的Office摆在那，我们要跟它相比，在易用性方面还需要提高，商品化程度方面感觉还欠缺一点。

记： 谢谢您接受我们的采访，您看还有什么补充的吗？

胡： 也谢谢你们对我们的支持，咱们以后再聊。

★RedOffice概览

RedOffice作为政府采购的中标产品之一，除了性价比较高之外还具有不少技术优势，特别是它的Linux版本几乎填补了中文软件在这方面的空白。不过，Linux的版本还未正式推出，我们今天讨论的是已面市的Windows版本。现在最新发行的是1.01版，已购买RedOffice的朋友可以在www.ch2000.com.cn找到1.01版的免费升级文件。

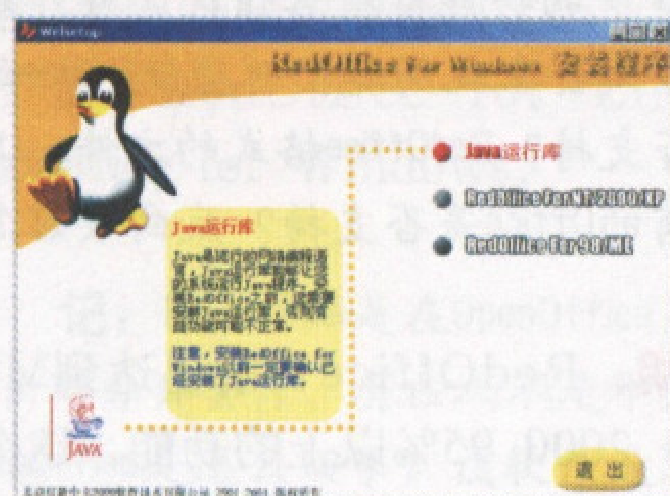


图 1

产品包装素雅而精美，小企鹅的图案暗示着它是一款跨平台的办公软件，蝴蝶则是它独有的象征和标志。软件的安装过程十分简单，插入光盘后安装程序会自动运行。安装主界面有3个选项（如图1）：第一项是安装Java运行库，大家不要误解RedOffice是基于Java开发的，实际上它用标准的C++编写，安装Java运行库只是因为它的帮助文件是基于Java编写的；第二与第三项分别是在Windows 9X和基于NT技术的Windows上安装，Windows 9X的安装只是做了一些针对性的优化，和基于NT的安装并没有本质区别，所以即使将来你把Windows 9X系统升级至Windows 2000/XP，也不用重装RedOffice。RedOffice程序组共有6个组件：

文字处理（RedOffice Writer）——提供完整的全方位文字处理

电子表格（RedOffice Calc）——提供功能完善的电子表格处理

演示文稿（RedOffice Impress）——提供专业级别的商业幻灯片制作

绘图（RedOffice Draw）——提供强大功能的矢量绘图

HTML网页（RedOffice HTML）——提供完整的中文网页制作和处理

公式（RedOffice Math）——提供数学公式功能

还有一项叫“主控文档”，该组件中可插入位于不同位置的各种文件，并进行统一管理和排版。

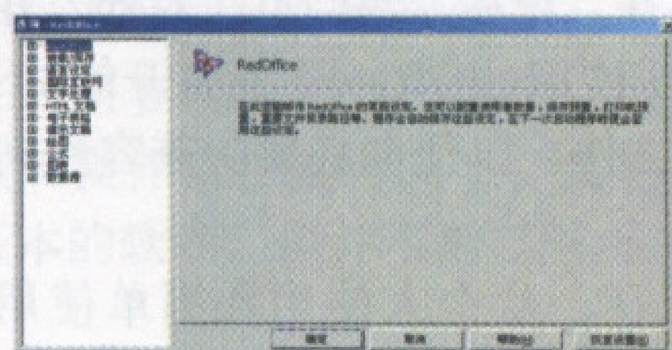


图 2

RedOffice各个组件的启动画面完全一样。窗口布局和界面风格乍一看和Microsoft Office 2000一模一样，但实际用起来还是有诸多不同（后面会作详细说明）。RedOffice界面上的工具栏都是锁定的，若想移动其位置必须靠按住“Ctrl”键加鼠标左键拖拽的方法实现。RedOffice有很强的定制能力，如图2所示“选项”对话框中有很丰富的设置项目（所有组件的设置都在这个对话框中完成）。

令我们感到十分诧异的是，RedOffice中几乎所有的鼠标指针提示都是英文的（如图3），尽管提示很详尽，但毕竟是中国人面向中国人开发的软件，但后来在Windows XP上验证时发现提示又变成中文了，这应该是RedOffice的一个Bug。另外，提示并不会像Microsoft Office 2000那样，根据按钮是否可用而作出相应改动。

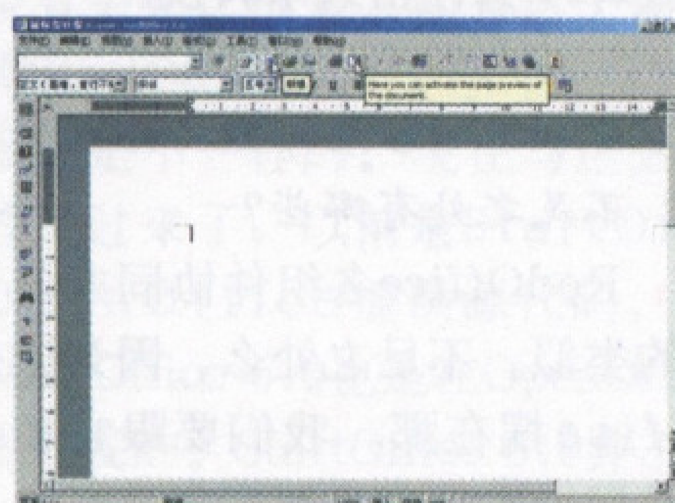


图 3

RedOffice的安装程序会在启动组里添加一个“快速启动”项，它可以在Windows启动时加载一些库文件以缩短RedOffice的启动时间（当然这样也会消耗一部分系统资源），尽管如此RedOffice的启动时间还是较长。为了说明问题，我们把它的启动时间和Microsoft Office 2000及WPS Office做了一个对比，由于启动时间和电脑的配置及操作系统类型也有很大关系，故测试结果仅供参考。我们以Windows 2000环境下文字处理组件的启动时间为依据进行说明，系统配置：主板是升技的KT7A-Raid、CPU是毒龙600、内存是金条256MB，结果见下表。

软件名称	加载快速启动项		不加载快速移动项	
	第一次启动（秒）	第二次启动（秒）	第一次启动（秒）	第二次启动（秒）
RedOffice1.01	5.81	0.99	16.67	4.65
WPS Office	——	——	10.69	2.27
Office 2000	3.78	1.63	4.24	1.74

由上表可看出，RedOffice加载“快速启动”与否的差异非常大。总的来说，Microsoft Office 2000启动最快（这也得益于它和Windows“师出同门”，自然配合默契），RedOffice最慢，WPS Office居中。下面我们将会较详尽地为大家介绍RedOffice 1.01，并就一些功能与WPS Office及Microsoft Office 2000进行比较，从而让大家对RedOffice 1.01有比较全面的认知。

★RedOffice功能浅析

一、文字处理（以下简称Writer）

Writer和Microsoft Word 2000一样，都采用了单文本界面（SDI，Single Document Interface），即每创建一个新的文档就会打开一个新窗口。这样做虽然使得文档间的切换不太方便，但却可大大提高每个窗口的运行效率。事实上RedOffice的所有组件都采用了这种界面。

RedOffice的所有组件在打开文件时都有一个通病：如果你先运行程序，再打开文件的话，它会新建一个窗口，而不会在当前窗口打开。如果是双击一个RedOffice存储文件，则不会有此问题。

Writer具有所有基本的文本编辑能力，并且理论上可实现任意多步的撤消和恢复，使得我们可以放心地修改文章，再加上自动保存的功能可说是万无一失（默认状态下自动保存并未打开）。在Microsoft Word 2000中，当鼠标指针移至行首时指针会变成反方向倾斜的箭头，此时单击鼠标左键就会选中一行文字，Writer却不具备这个很常规但也很实用的功能。在一行中双击时Writer会选取两个空格或标点间的文字，而Microsoft Word 2000除了此种选择外还可根据情况选择一个词，Writer不具备统计字数的功能，支持自动编号，并会用灰色底纹对该编号做出标记，以区别手工输入的编号。另外，RedOffice支持中文数字的自动编号及中英文混编时的拼写检查。

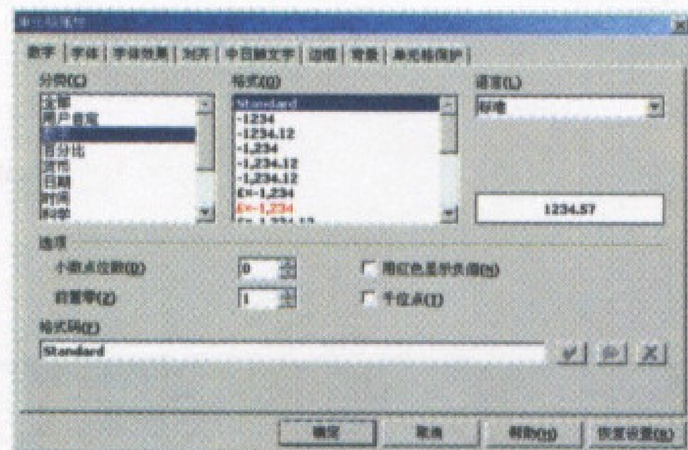


图 4

在Writer中有两种插入表格的方法：一种是插入Writer格式的表格，一种是以块的方式插入由电子表格组件创建的表格，相比之下我们觉得后者更有利于排版和编辑。文档中也可插入图片并进行各种编辑，比如翻转、透明度、亮度、对比度、色调、裁减甚至划分热区（没有任意旋转图片角度的功能）。同样也支持图层的基本管理，可设置各个图层间的上下顺序。插入符号的对话框比Microsoft Word 2000多了一个预览区，更加一目了然（如图4）。

Writer中也有样式模板，但种类和数目比较一般，且不能预览。同样，打开文件等对话框中也没有预览功能。Writer特有的“排版框”功能使得排版变得更加简单，其实这个功能和专业排版工具PageMaker有些类似之处。加上后面将会讲到的主控文档组件，使得RedOffice 1.01的综合排版能力要优于Microsoft Office 2000。

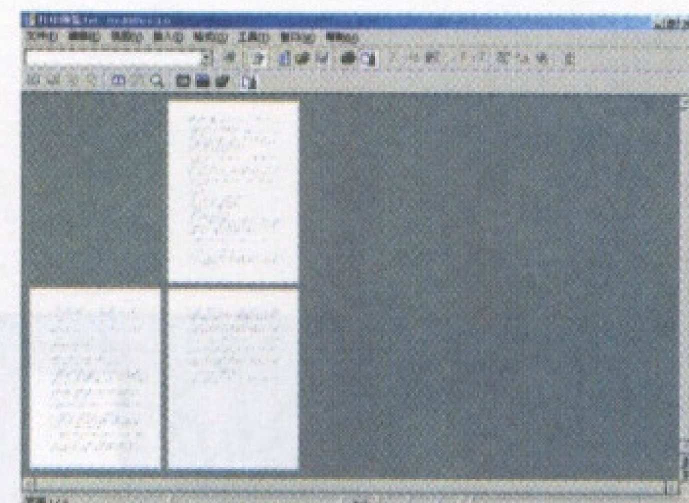


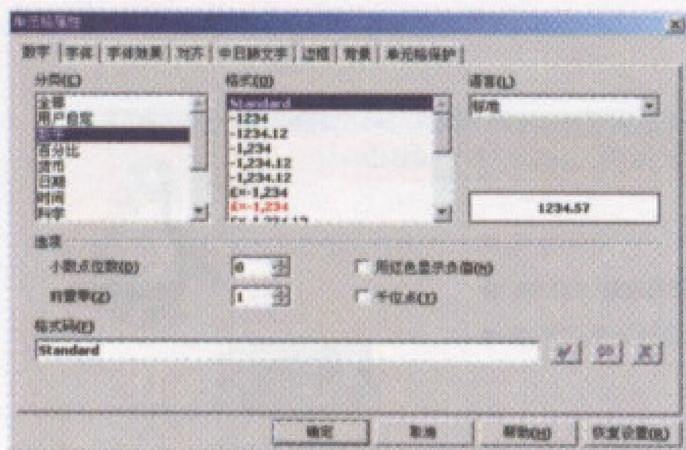
图 5

用Writer编辑好的文件可保存为其特有的格式，扩展名为SXW，Writer保存文件的时间较长，即便是一个空文档也需要好几秒钟。Writer可存成“DOC”文件。其实RedOffice四大组件保存文件的扩展名虽各不相同，实质上它们都是XML格式的文件（有关XML的内容详见插文），我们觉得这是RedOffice最大的亮点之一。由于XML是一种面向网络的标准化文件格式，有着很好的兼容性，并且可以轻易地跨平台，这应该是一个发展的方向。无奈现在各大软件商都为了能“独霸天下”而积极地开发和推行自己的文件格式，可怜最终受害的是用户。

Writer的打印预览窗口功能十分齐备，只是存在一个比较特殊的现象，就是如果文档为奇数页则“后对齐”，即把第一页的位置空出来（如图5所示的3页文档的情况），我们觉得这种做法很奇怪，既不美观也不符合一般人的预览习惯。

二、电子表格（以下简称Calc）

打开Calc，默认情况下一个电子表格里会有3个工作表（即Microsoft Excel 2000中的Sheet）。Calc中的基本操作仍然与Microsoft Excel 2000大致相同：单元格的选定、数据的输入和编辑、公式的书写格式都一样。但表格的拖拽复制有些不同之处，比如在列首单元格中输入1，然后将鼠标指针移至该格的右下角指针变成十字，这时向下拖拽，下面的格中会依次被填充2、3、4等，而Microsoft Excel 2000中则是下面都被填充为1。还有在单元格中输入时按方向键不会转移单元格。从这些可以看出Calc在一些细节的设计上更加人性化。


图 6

单元格的设置项目要比Microsoft Excel 2000丰富一些（如图6）。其中有些特性值得称道，比如可自定义每种数据类型的格式，更加丰富的字体效果，可设定任意角度的书写方向及针对中日韩文字的特殊设定等。

在单元格中调用右键菜单显得有些麻烦，必须先用鼠标左键选定，再点右键，如果直接在单元格上点右键，弹出的右键菜单是已选定单元格的右键菜单，而不是你所点击的单元格。

工具栏里没有常用的自动求和及合并单元格的按钮，插入图表的功能（如柱状图、饼图等）具备向导，操作十分简便。虽然图表样式没有Microsoft Excel 2000多，但其中三维效果图真的比Microsoft Excel 2000酷多了，不但有漂亮的光源效果，而且还可以在三维空间中旋转视图（图7即为旋转过的三维图表）。

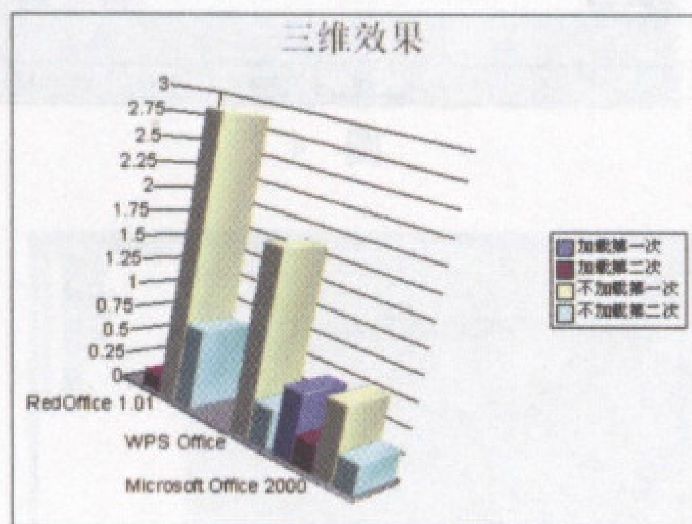


图 7

打印预览及打印设置方面与Microsoft Excel 2000大同小异，只是Calc中工具栏里的打印预览按钮没有使用和Writer一样的图标，而使用一行字“打开/关闭预览试图”来代替，想不出有什么必要这么做，我们想还是尽可能统一界面才能更方便使用。事实上后来我们发现只有Writer采用的是图标。

Calc可将电子表格保存为扩展名为SXC的文件，也可保存为Microsoft Excel 2000的XLS。

三、演示文稿（以下简称Impress）

这就是相当于Microsoft PowerPoint 2000的幻灯片制作组件。运行Impress时和其它组件有所不同，它会先打开一个叫“自动文件助理”的向导，帮你创建或打开一个已有的文档，非常适合新手。如果你已经非常熟练，也可以不让这个“碍事”的向导出现，只要在向导窗口中选中“不再显示这个对话框”即可。

为了便于用户编辑幻灯片，Impress提供了多达5种的视图模式：幻灯片视图、大纲试图、幻灯片预览视图、备注视图和讲义视图，这一点做得比Microsoft PowerPoint 2000更全面。Impress的基本编辑窗口设计得没有Microsoft PowerPoint 2000合理，不过界面上有一个叫“演示文稿栏”的浮动窗口，里面有创建及编辑幻灯片的常用命令，大大方便了操作。

幻灯片在放映上存在一些缺陷：在放映模式下鼠标左键是“下一页”，鼠标右键是“上一页”。由于没有右键菜单，使得很多与放映相关的操作（事实上这部分操作也比Microsoft PowerPoint 2000少得多）必须在放映开始前设置好，如果在设置中选中“显示导航”复选框，放映时会出现导航窗口（如图8），在该窗口中可以实现小部分操作，但大大的窗口显然又会影响播放效果。总之这部分用起来不太方便。

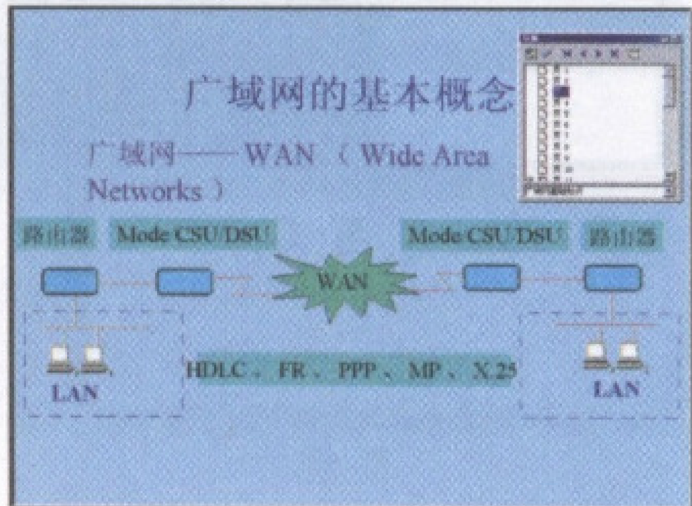


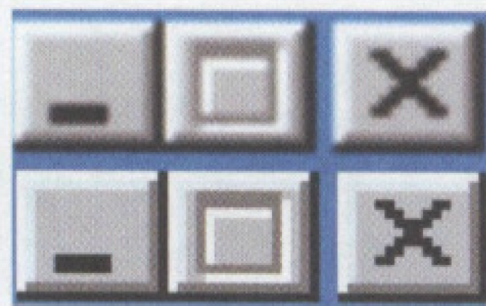
图 8

排练计时功能可在演示幻灯片进行计时，帮你把握好每页停留的时间，再加以调整。出乎意料的是Impress只提供了每张幻灯片的计时，而没有全过程的总计时，不利于使用者整体把握时间。

在Impress可插入的文件格式不够丰富，特别是它还不能直接插入声音文件，作为弥补可在“画廊”窗口中添加声音文件，比较麻烦，而且不支持时下

流行的MP3格式。令人感到奇怪的是，它虽然可在幻灯片上创建其它组件格式的对象，却不能直接插入其它组件生成的文件（除非在插入“排版框对象”中才可以）。

Impress可输出为Web格式，但不支持预览（Microsoft PowerPoint 2000可以），而且默认情况下所有文件都一股脑的存在当前目录下，没有Microsoft PowerPoint 2000组织得好，不过Impress创建网页格式的向导倒是做得十分贴心。打印预览功能处于无效状态，可那个按钮还在，只是总处于不可用状态而已。在绘图组件中也存在同样的问题。


图 9

四、绘图（以下简称Draw）

Draw是一个矢量作图工具，这个功能也是3款Office软件中独有的。矢量图最大的优势就是可无级缩放而丝毫不损伤画质，而且文件的尺寸较小，非常适合制作插图和动画。你也可以打开已有的位图再存成矢量图格式加以编辑，这样生成的矢量图不能像标准矢量图那样无级缩放，当放大到一定程度时，画面就开始模糊了，不过和位图的放大效果仍然不一样（如图9中显示的分别为矢量图和位图放大后的效果），即不会出现“马赛克”。由于矢量图的编辑处理与位图有很大的不同，像照片等复杂位图的处理最好还是用Photoshop之类的工具完成。其实当你用图像插入任何组件时都是先被转换成矢量图再进行编辑的，但其转换效果不是很理想，即便是以1:1显示也总是有种“雾化”的感觉。同时Draw也提供了转换为位图的功能。

对于图片的基本操作Draw不在话下，对比度、亮度、色调、翻转及任意角度旋转都没问题（还提供了9个特殊基准点、8个特殊方向的旋转，只是操作稍嫌麻烦）。


图 10

Draw的主要编辑功能都在界面左侧的主工具栏里。它具有拉伸缩放图像、输入文字、生成各种形状的封闭区域、各种三维物体、划各种曲线和折线、各种图像效果、插入图表、图形、表格等。由此可见，作为一款初级的矢量作图工具，其功能相当全面，但比较缺乏方向性。就是说哪方面的应用都有一点，但都很不够用。对于想玩玩矢量图的初级用户倒是入门的好工具。

五、HTML网页（以下简称Web）

Web是一个制作个人主页的工具。它采用所见即所得的编辑方式，非常容易上手，工具和普通的文本编辑没什么区别。如果要查看源代码，必须先保存文件才能看，而且如果想在IE之类的浏览器中查看显示效果则比较麻烦。其界面干净整洁，不像FrontPage那么乱，充斥着一堆提示和向导，而是十分类似Writer的界面，比Dreamweaver更具亲和力。至于功能则基本介于两者之间，可以满足一般个人主页的制作要求（如图10）。

六、公式（以下简称Smath）

这是一个专门制作公式的工具，由于公式中经常遇到一些上脚标、根号之类无法用常规输入方法完成的符号，所以实际上公式的编写是一个较复杂的过程。Smath不但可单独使用，也可在Writer等组件中调用，大大方便了用户，不像Microsoft Office 2000的公式编辑器那样“深藏不露”（如图11）。

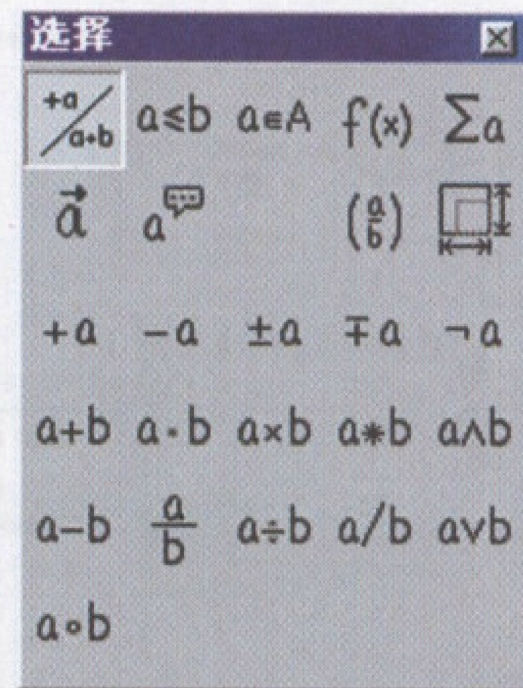


图 11

七、主控文档（以下简称Global）及互操作

在RedOffice 1.01中的Global可有效地将各种文件格式插入并统一管理，既有利于排版，又可提高效率。无论在Global还是在其它组件中，RedOffice都能很好地实现互操作的功能，比如你可在Writer文档中引用另一个Calc表格中的数据，当该数据被更新时，Writer文档中的数据也会同步自动更新。

从RedOffice的整体功能看，RedOffice已达到了作为一套办公软件所应具备的水准，但在一些细节上明显还想得不够周到。对一般应用而言基本可满足个人用户需求。由于现在RedOffice主要针对个人用户，所以对于企业级用户我们认

为还不能满足要求，不过这将在其后续版本中得到解决。另外所有测试结果我们都在另一台完全不同配置的电脑上做了重现，以确保问题不是偶发的或与配置有关。

★RedOffice兼容性测试

需要说明的是我们制作的三个组件的复杂文档非常苛刻，其复杂程度是一般性工作难以达到的。在Microsoft Word 2000文档中我们除了应用复杂的版式，还粘贴了表格、插入了表单、图形、公式、超级链接、各种文字效果和对齐方法等；在Microsoft Excel 2000的复杂表格中，除了有超级链接以及与其它表格文件的链接外（可以同步更新数据）、还插入了GIF图形、Microsoft PowerPoint 2000的幻灯片、三维图标等，在用Microsoft PowerPoint 2000制作的复杂幻灯片中除了常规图形和文字效果外，也增加了超级链接，并插入了音频、视频各三种最主流的媒体格式，这样做的目的不是要为难RedOffice，而是为了尽量全面地反映它对Microsoft Office 2000的兼容能力。

一、Microsoft Word 2000

首先在Microsoft Word 2000里创建了一个复杂文档（如图12），该文档包括图形、表格、各种文字效果、各种对齐方式、超级链接、页眉页脚等。然后用Writer打开并和原文进行比较（如图13）。对象没有发生遗失现象，但错位较严重，有的甚至被挤到了第二页。超级链接中“XXX”是链接到一个因特网地址，鼠标移动到上面会有“你好！”的提示信息，此信息在Writer里被遗失，不过显示出了链接地址的提示；“预算”是链接到另一个DOC文档，没问题。用Web工具箱添加的表单项目，即一个复选框和一个单选框出现问题，与其相关的隐藏标记被显示出来。表格仍可正常编辑。文字效果和各种图形都有微弱的变形；插入的公式还原得比较好，基本保持原先的位置和状态。虽然表面看起来一塌糊涂，但实际上RedOffice 1.01能较好表现出文档的真实内容，而在Microsoft Word 2000中我们经常困惑为什么一些对象死活也对不齐，其实那是一些隐藏对象在作怪；一些新插入的图形若设置成“穿越型环绕”，特别是小图，就会因被文字或其它图形覆盖而使其无法移动、编辑，甚至干脆找不到了。这些在RedOffice 1.01中都有所改善。随后我们也用WPS Office打开了此文档，结果问题更严重。

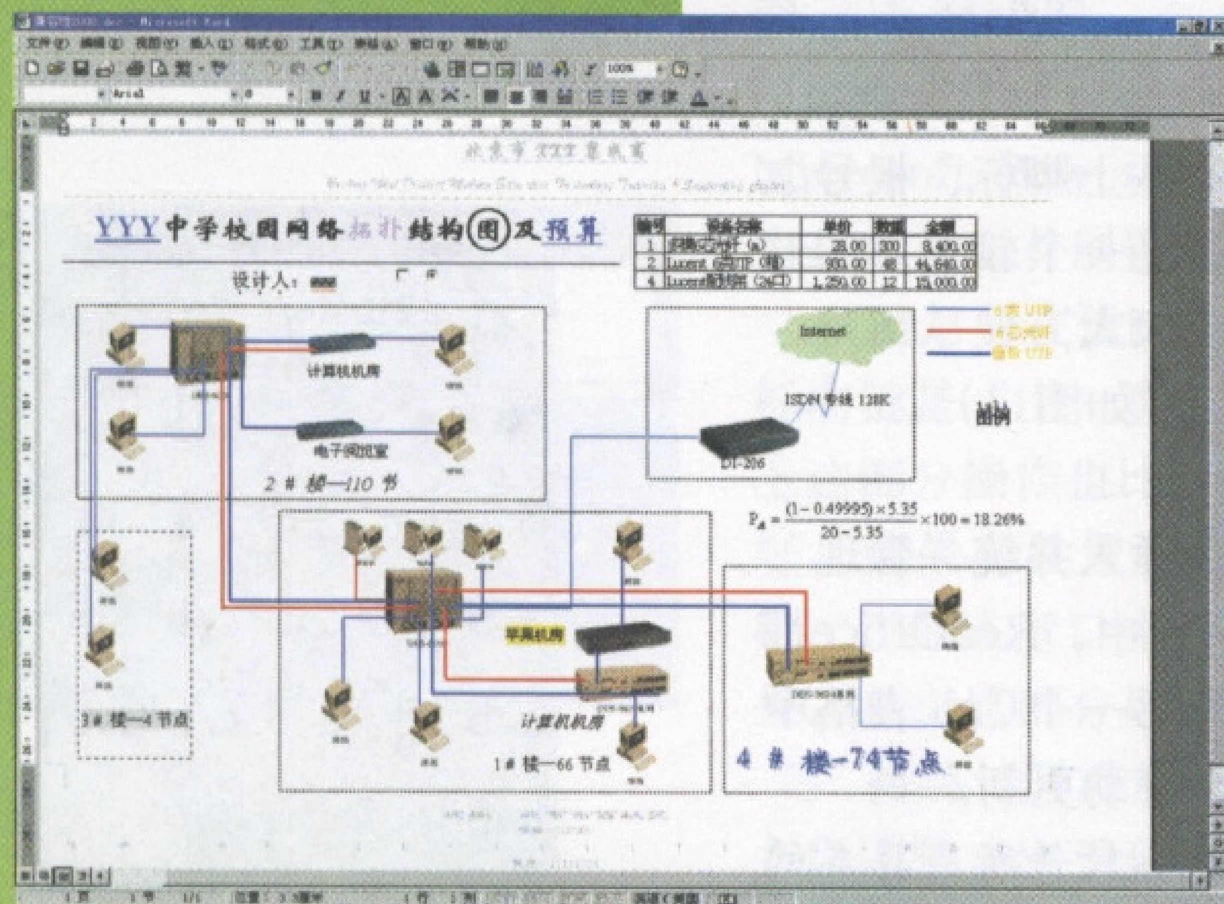


图12：Word的复杂文档

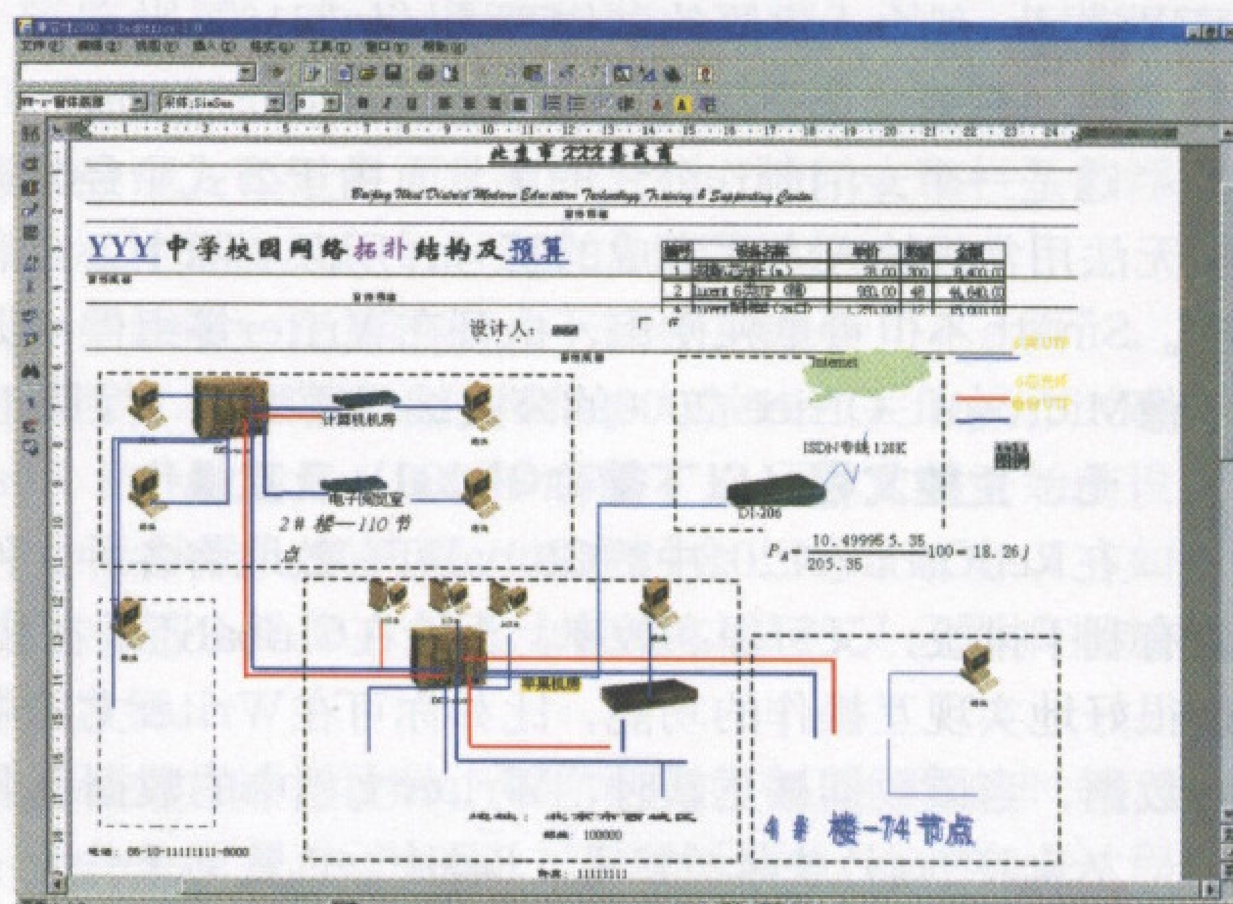


图13：用Write打开的结果

二、Microsoft Excel 2000

我们制作的电子表格里包括了超级链接（标题和“单价”）、Microsoft PowerPoint 2000的幻灯片、GIF格式的图形文件、链接到其它XLS文件上的数据（桔红色的那一列）和图表（如图14）。用Calc打开后（如图15），提示有链接到其它文件上的数据，是否刷新，如果不刷新可正常进人，否则会因“非法操作”而终止。选择“否”进入后由于没有链接，桔红色的数据列无法随其指向文件的更新而变化；超级链接“单价”的染色变成了蓝色，链接本身无误（这个链接指向本地的另一个文件）；单元格的高度基本没有变化，而宽度都增加了；图表转换成了Calc自己的样式，图形变漂亮了，但字变小了，纵坐标的最小单元变小了，看不清；Microsoft PowerPoint 2000幻灯片中的图形严重错位，字体则变大了；蓝色标题是一个指向因特网地址的超级链接，并且带有鼠标指针提示，链接正常，原提示消失，变成了链接地址。

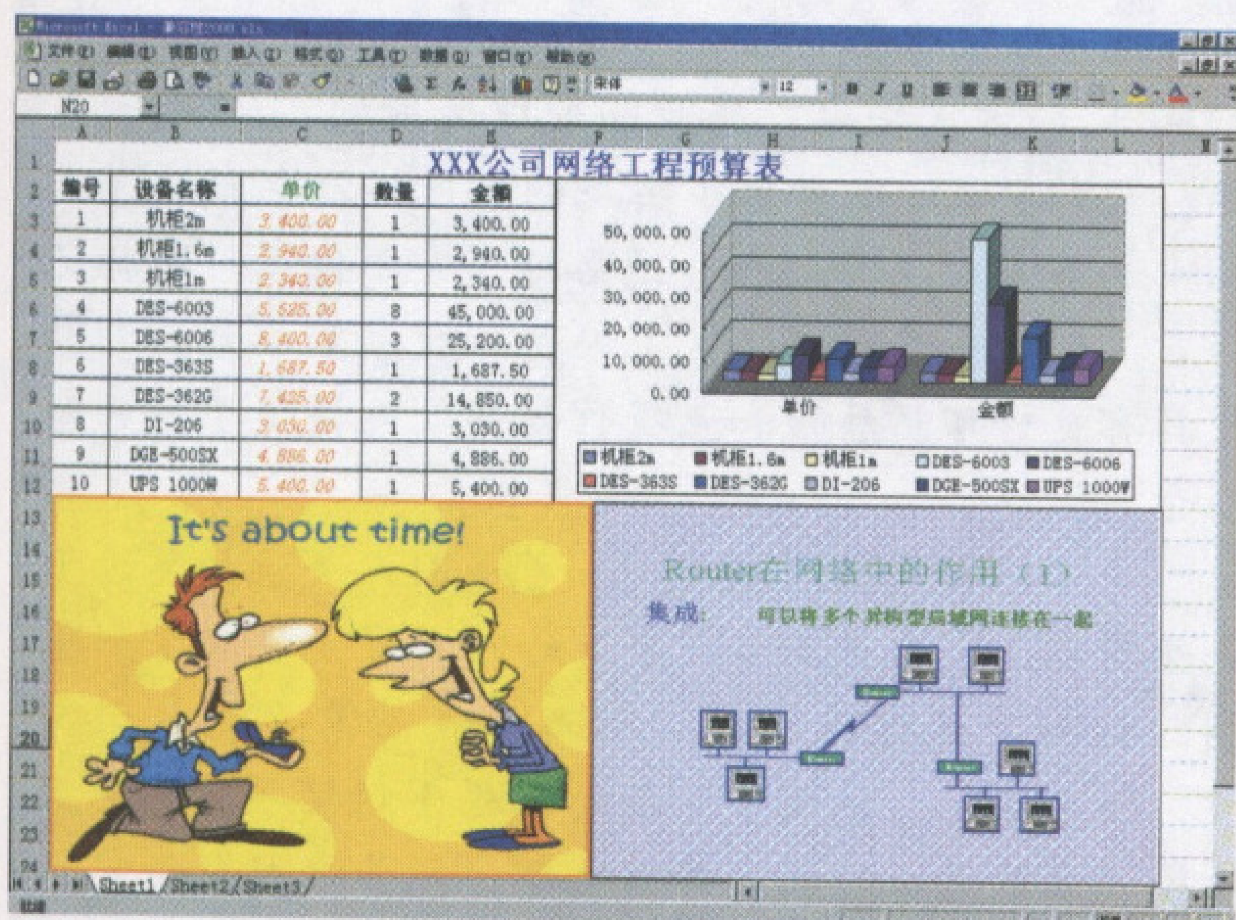


图14：Excel的复杂文档

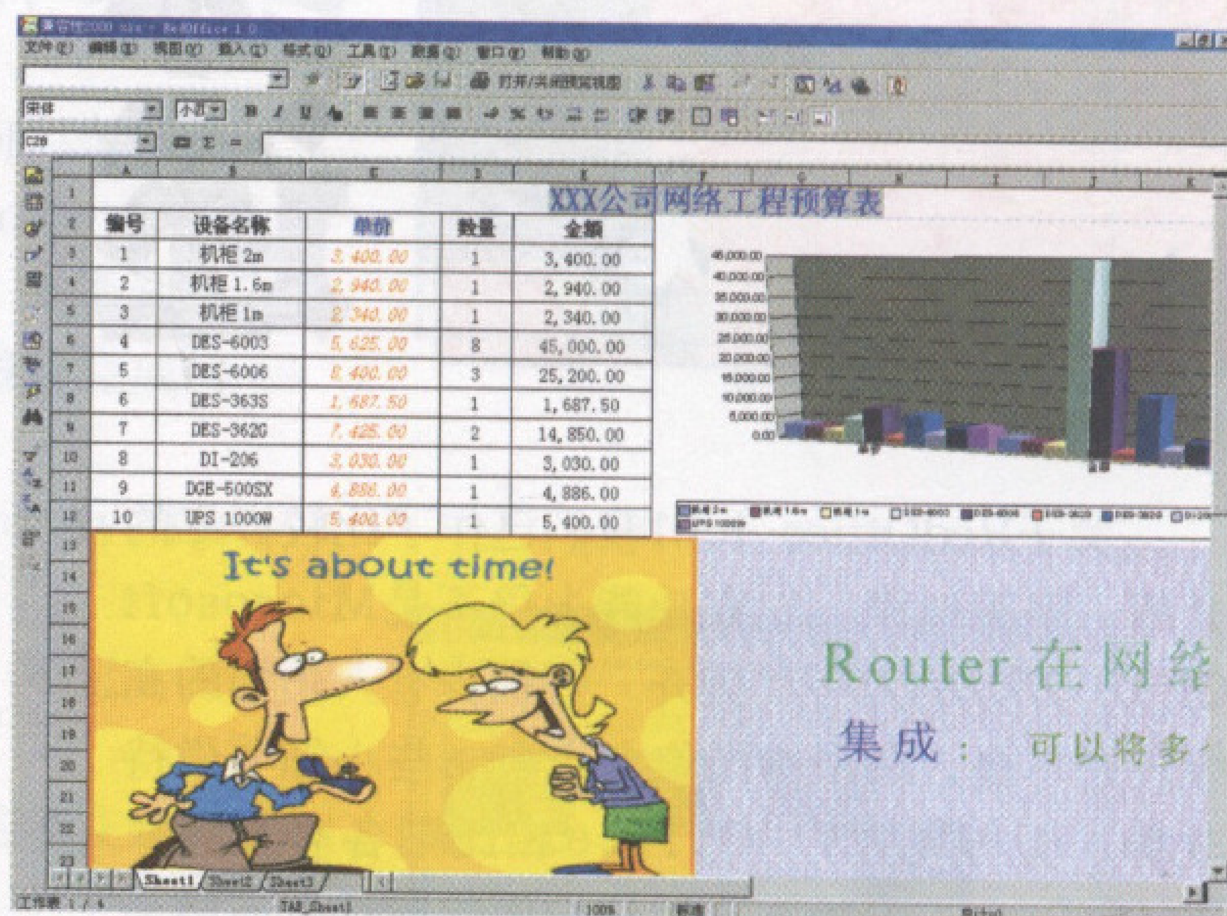


图15：用Calc打开的结果

三、Microsoft PowerPoint 2000

乍一看Impress打开的PPT文件，感觉“还原”得相当不错，图形只有微弱的错位和变形现象，文字变化也不很明显（如图16、17）。图中4个黑色的圆角矩形分别定义“回旋”、“百叶窗”、“飞入”、“溶解”的动画效果，在Impress中放映时没有问题；幻灯片中分别插入的三种格式的视频文件和音频文件，结果都无法播放，实际上这些媒体在Impress都被变成了图片；标题是一个指向因特网地址的超级链接，在Impress被遗失。

总的来说，RedOffice的确可支持Microsoft Office 2000相应组件的文件格式，但支持度不是很好，尤以Writer的问题最多，当然这也和各种文件格式所能达到的复杂程度有关。事实上问题也主要出在复杂的版式上，因为最常见的错误就是错位。由于Microsoft文件格式已成为事实上的标准，所以这种支持水准还不能满足企业及个人用户的要求。通过实际操作证明，这些问题通过调整都可得到解决，个别遗失的对象也可通过重新添加修复，算是“不幸中的万幸”。

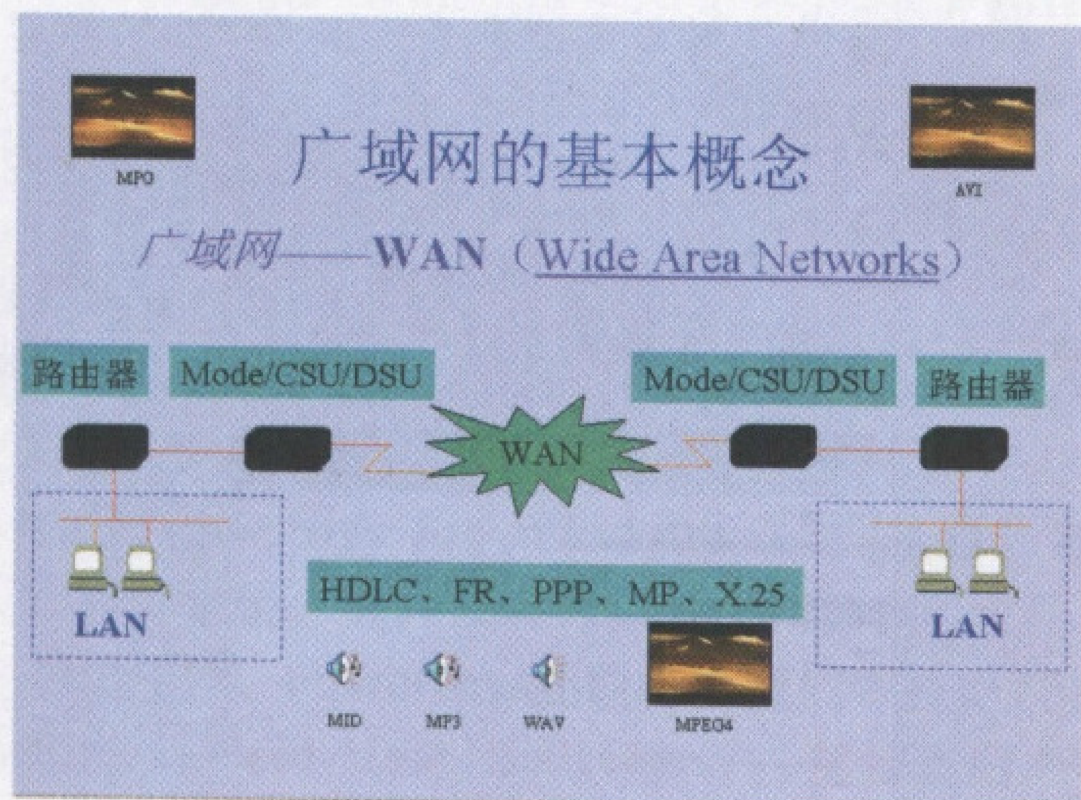
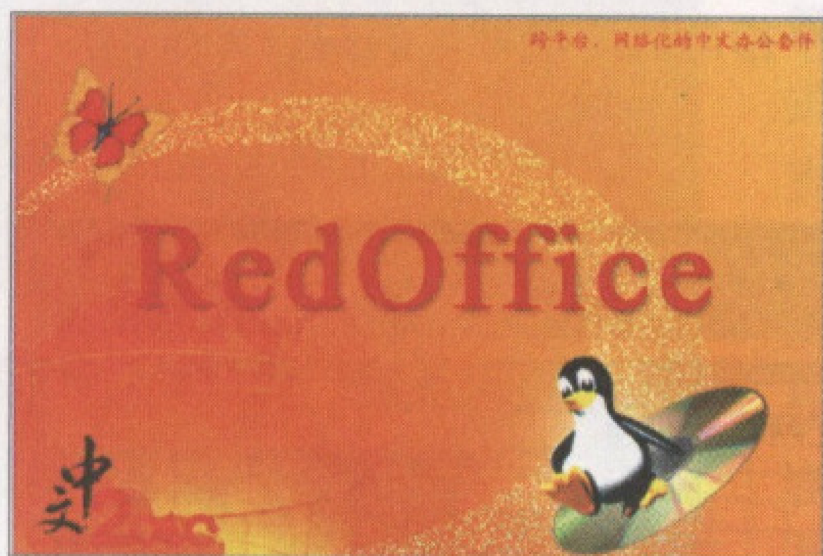


图16：PowerPoint的复杂文档



图17：用Impress打开的结果

RedOffice综述



关于RedOffice 1.01我们已作了比较详尽的介绍。客观地讲，它在功能上仍不是Microsoft Office 2000的对手，抛开一些很少有人用到的高级应用不提，在基本操作上也有一些小细节尚待改善；而与WPS Office相比则各有长短。RedOffice 1.01输在本地化方面的设计上不够全面和丰富，但功能上又有不少地方优于WPS Office。同时它还具备很多前两者都不具备的东西，比如强大的排版功能、易用的矢量绘图工具，各组件之间的紧密结合，符合国际标准的文件格式及跨平台等。虽然说现在的RedOffice仍不够成熟，但毕竟从开始研发到最终发行只用了不过8个月的时间，有如此成绩已经相当惊人了。我们要澄清两点：一方面不像网上许多文章批评的那样，RedOffice 1.01并不是一个简单的汉化过的OpenOffice，它是一套完整的办公软件；另一方面如果说它能实现Microsoft Office 95%的功能也不太科学，因为完成不能光以数量评定，完成的质量也是很重要的。

无论怎样，RedOffice作为新一代中文办公软件可说前途一片光明。和WPS Office基本相当的价位、免费升级的营销策略以及与Microsoft Office 2000类似的操作界面（容易上手），都使它成为了普通个人用户的另一选择（这些也是它在政府采购中胜出的原因）。并且对于一般的商业用户也完全可以胜任，据红旗中文2000软件公司透露，下一步他们还准备推出面向学校、机关、企业等多种领域的专业版本，希望到时候功能可以更加完善，并掀起国产软件业的新一轮热潮。

XML

名为XML（Extensible Markup Language，可扩展标记语言）的文件格式标准是由W3C（World Wide Web Consortium）制定的，并且该组织于1998年2月10日颁布了XML 1.0。2000年10月6日W3C将勘误加入其中生成了XML 1.0第二版。

XML是标准通用性标记语言（Standard Generic Markup Language，SGML）的一个子集，或说是SGML的一种受限形式。但比起SGML来，XML更加短小精悍。根据定义，XML合乎SGML规范。此标准的确立使在网上以现有超文本标记语言（Hypertext Markup Language，HTML）的方式提供、接收和处理通用的SGML成为可能。设计XML时既考虑了实现的方便性，也顾及了与SGML和HTML的互操作性。通俗地说它不仅是一种标记语言，更是一系列的技术，而这一技术家族为我们开发具有更好可扩展性和互操作性的软件提供了一种解决方案。

如今在因特网上最火的、也最引人关注的莫过于电子商务了，但是B2B商务活动的发展速度却受到限制。例如，通过网络成交的商品流动需要能自动实现，但事实上，依赖于复杂的“程序到程序”的交互性操作系统的运行状况并不理想，究其原因在于它们没有一个可依靠的统一处理过程。几个世纪以来，人类在商务活动中一直采用交换标准化文档的方式，如采购订单、发票、货物清单、收据等。每条记录所表述的信息只是接收者所必须知道的。而目前这种交换文档的方式仍是进行在线商务活动的最佳手段。但问题是HTML并不是为实现这种任务创建的，而XML是。其实这也只是XML的应用之一，总的来说它是一种能够把数据及其显示分离开来的方法。

标准的XML格式的文件是跨平台的，可用浏览器打开。比如IE 5.0以上的版本就可以打开XML格式的文件，但由RedOffice保存的XML文件尚无法使用IE查看（如图18所示为用IE 6.0打开RedOffice保存的XML文件的情况）。

另外，通过使用文本工具查看RedOffice的存储文件可知，它们均采用了UTF－8（ASCⅡ兼容的多字节Unicode编码）的编码方式，该编码是一个庞大的字符集，其中包括了GB2312及Big5编码中的所有字符，所以RedOffice的存储文件格式可以很好地支持中文。

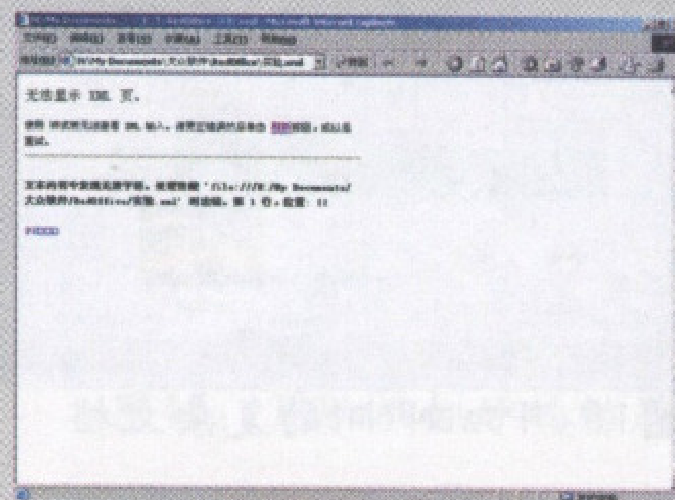


图18

更多精彩，更多体验

■四川 王季

Powertoys for Windows XP

众所周知，微软每次发布新版本的Windows操作系统后，都会送上一款能对Windows进行各种特殊定制的小玩意Powertoys。但是对于大多数用户来说，这款“玩具”完全是可有可无的。那么，新版的Powertoys for Windows XP能否带给我们惊喜呢？

新版的Powertoys for Windows XP在微软网站上可以免费得到，下载地址为：http://download.microsoft.com/download/whistler/install/1.0/wxp/en-us/powertoysetup.exe，其个头仅有938.6kB。下载后，在Windows XP下直接运行即可很快完成安装（图1）。

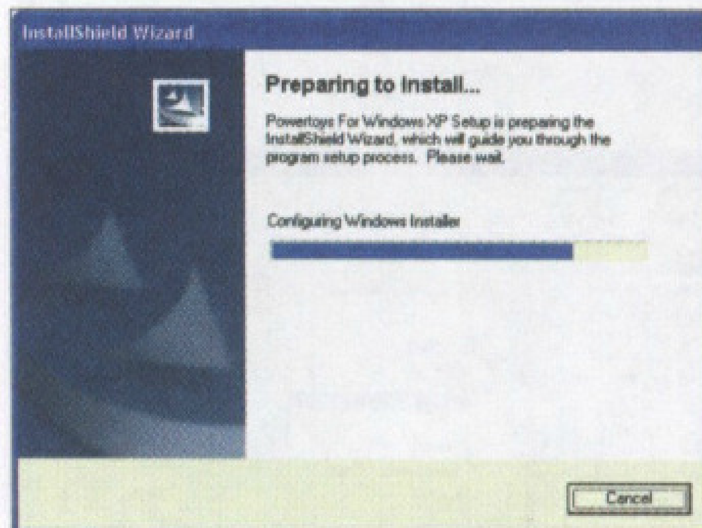


图 1

安装成功后，我们可以在开始菜单里找到新建的Powertoys for Windows XP程序组。其中包括：

PowerToy Calculator——一个非常专业的计算器。不过，对大多数人来说，用处不大，有兴趣者可自行研究。

Read me——关于Powertoys的详细介绍，英文好的朋友建议阅读。

Slide Show Wizard——幻灯片制作向导。一个类似于Photo Express网页发布的工具，可以将你的多个图片文件制作成基于HTML网页格式的幻灯片演示，并能在网络上播放。首先我们要通过Add Image或Add Folder按钮选择想要加入演示的图片文件（图2）。如果对所加入图片的顺序不满意，可以通过拖动预览图片自定义演示顺序。单击Next，对图片演示的各项参数进行设置，输入显示名称、作者姓名和存储路径等内容，选择好显示模式（图3）。然后，一个功能齐全的精彩幻灯片就完成了。

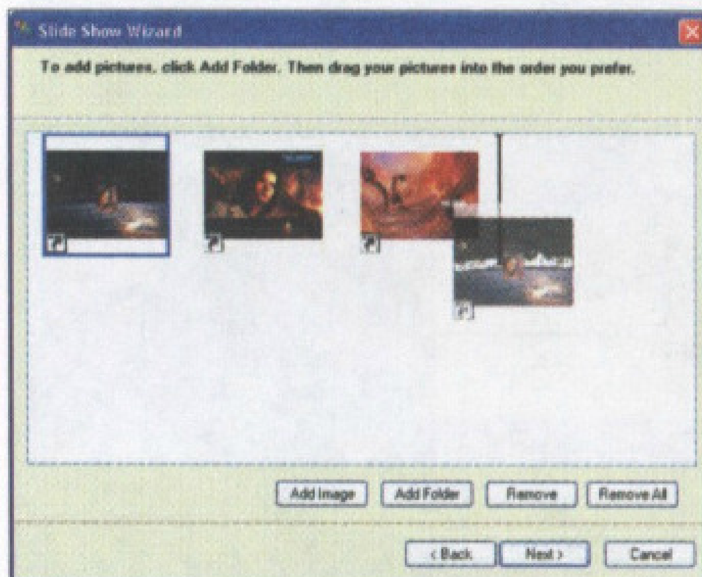


图 2

Timershot——一个定时抓拍程序。如果你拥有摄像头等设备，可以通过它每隔一段时间抓拍一幅图像，并按顺序将文件一一保存。此程序支持联网工作，你可以把文件保存到网络上的共享目录或是FTP服务器上。

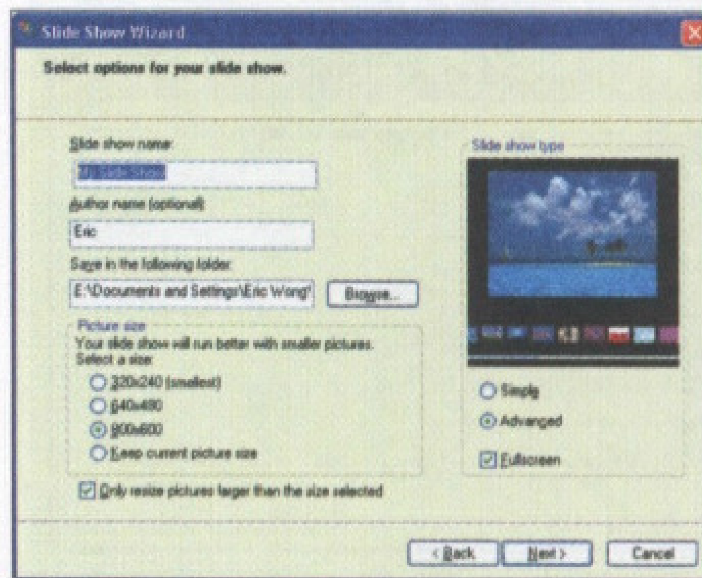


图 3

TweakUI for Windows XP——功能强大的Windows内部设置修改工具。通过它，你可以对系统菜单、鼠标、浏览器、状态栏等的各项属性进行修改，并可修复被破坏的系统图标、字体等（图4）。虽然可修改的东西非常繁杂，但继承微软的一贯风格，其各项修改说明非常详细，可以让你很快上手。如果你以前喜欢用此类工具修改Windows设置，那么，在同类软件支持Windows XP的版本推出以前，TweakUI是你最好的选择。

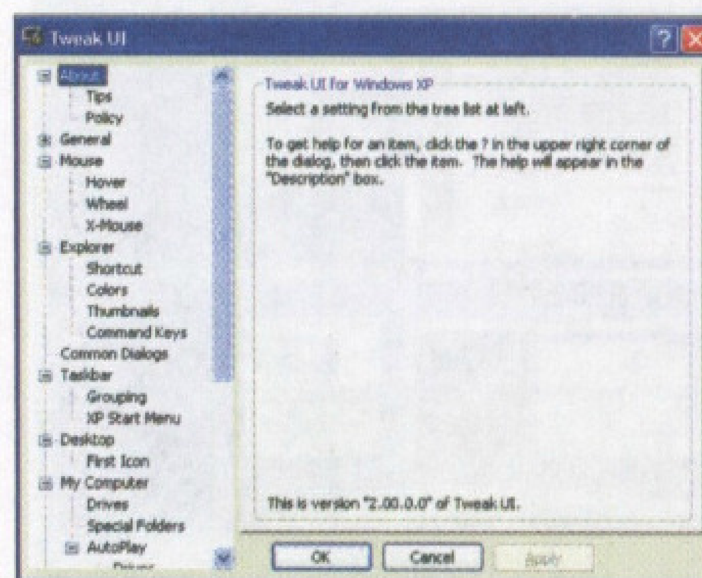
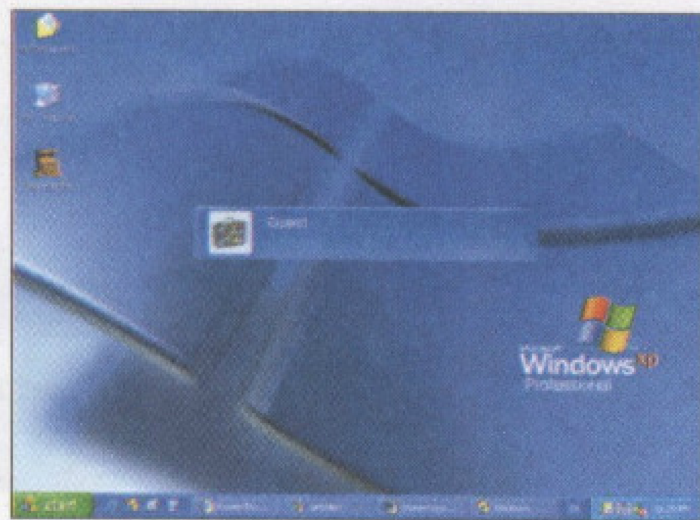


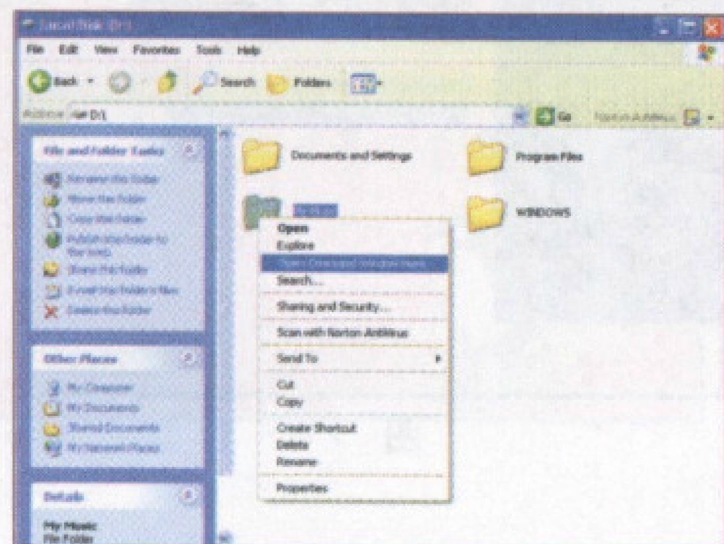
图 4

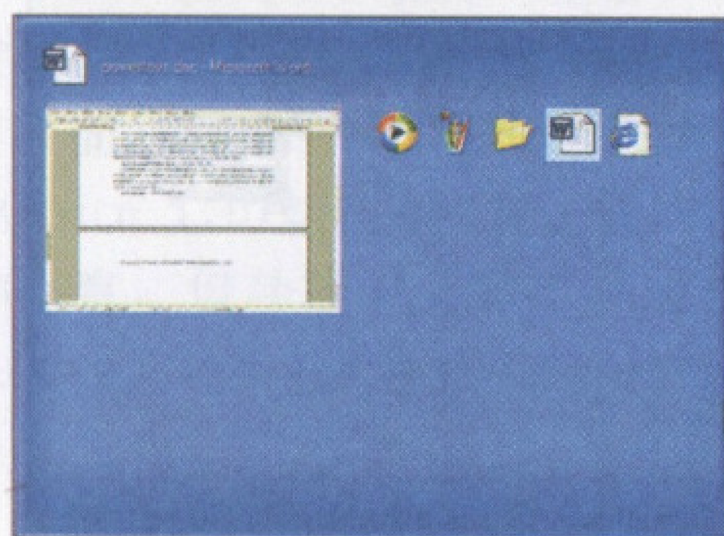
如果Powertoys for Windows XP的功能只有这些，那么对于绝大多数人来说，它并没有什么吸引人的亮点。So，除了上面介绍的几个程序外，Powertoys还能带给我们哪些令人惊喜的改变呢？

Super-Fast User Switcher——超快速用户切换

平时使用时，我们如果中途需要更换用户，必须通过开始菜单来完成，进行注销、重新登录等多个动作。而现在，你只需要按住Win键，然后用Q键对目标用户进行选取，更换用户的工作在瞬间就


图 5


图 6


图 7

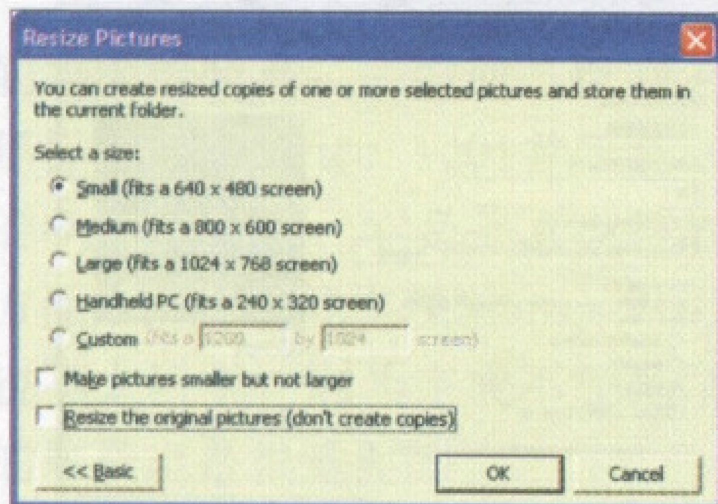
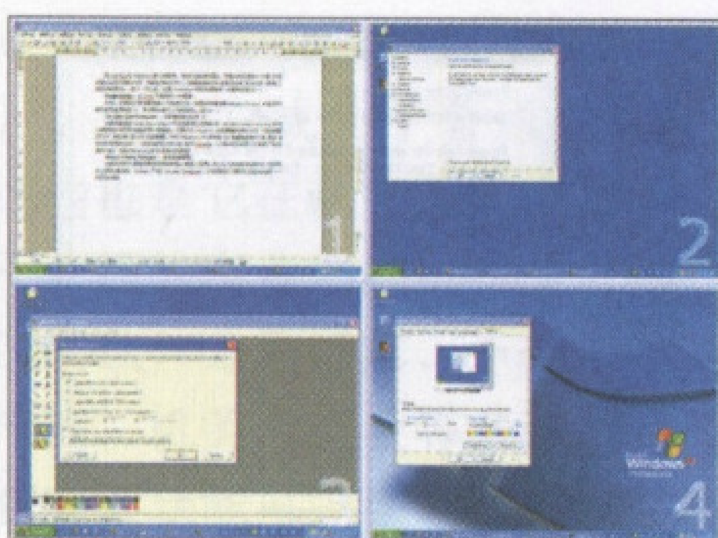


图 8


图 9

可完成，并且你以前的工作状态也会得以保留（图5）。对于多人使用的计算机，这项功能非常好用。不过，要使用这项功能，你必须属于某一个工作组，并且确认在控制面板的用户设置里打开了Fast User Switch（Windows XP默认是打开的）。

Open Command Window Here——DOS命令无处不在

对于喜欢使用DOS命令来进行某些操作的人来说，这个功能无疑免去了输入长长的文件目录名的烦恼。你只需要在Windows里选中一个文件夹，例如D盘的My Music，通过鼠标右键选取Open Command Window Here（图6），一个命令窗口就会立即开启，并且提示符已处于D:\My Music>状态。

Task Switcher——可预览的程序切换

用Alt+Tab在Windows里切换程序，相信大家经常用到。可是如果你要在一大堆IE图标里找出你想要的网页，那真是费时又费力。而增强的程序切换预览功能可以在很大程度上减轻你的烦恼（图7）。可以说，这是Powertoys带来的最值得一试的新功能之一。

Image Resizer——ACDSee下课的另一个理由

现在，如果你只需要任意选择一个图像文件，用鼠标右键选择Resize Pictures，你就可以轻松改变图像的大小，有多种标准，大小可供选择（图8）。

CD Slide Show Generator——自动播放的Photo CD

如果说前面的Slide Show Wizard对应的是网上应用的话，CD Slide Show Generator则是为想把图片保存到光盘的用户准备的。只要你在Windows文件浏览器里将图片文件（仅能有图片文件）拷贝到CD-RW驱动器里，并用Windows XP自带的CD烧录功能制作CD，那么在烧录向导里就会有一个新的选项让你为CD制作Autorun。这样制作出来的CD就有了自动浏览功能，而且在非Windows XP系统里也可使用。

Virtual Desktop Manager——虚拟桌面管理

如果你常打开大量程序弄得任务栏和整个桌面一团糟，那么这个功能非常适合你。在任务栏上用右键选取Toolbars下的Desktop Mangager，你的语言工具栏右边就会出现一排MSVDM的快捷按钮。1、2、3、4分别代表四个虚拟桌面，你可以分别在桌面1打开Word来写文章，桌面2用IE上网浏览，桌面3用Windows Media Player听音乐等等。这样，每个桌面都只有一个程序被最大化，这样就显得整洁多了。同时，你也可以用绿色的Preview预览按钮来选择定制不同的桌面（图9）。不过，在使用中，可能有时会出现桌面墙纸不能正常显示的问题，但不影响使用。

Taskbar Magnifier——任务栏上的放大镜

一个辅助工具，和附件里的放大镜功能差不多。打开方法和Virtual Desktop Manager类似，在Toolbars下选择Taskbar Magnifier。

Powertoys for Windows XP的确给我们带来了不少非常实用的新功能。由此，我们可以说Windows XP有了Powertoys才算完整。不知微软是否故意把Powertoys做成打开Windows XP保留功能的钥匙，如果你想拥有更多精彩和更多体验，你应该试一试比尔的这款新Toy。

中国共享软件

■重庆 CoCo

用上宽带网的CoCo现在唯一的感觉就是自己的硬盘太小。以前无论装软件还是玩游戏总有好几个GB的空间闲着，现在没过两天硬盘就撑得满满的，每天都要刻几张光盘做文件备份，心里琢磨着下次发工资时不出意外的话一定要去添置一个硬盘了。最近在网上找到一个好东西，叫KaZaA，是一个P2P的软件，它可以共享全世界网友们的硬盘，平均有40万个用户在线，共享将近50万GB的硬盘空间，你可以很方便地寻找到自己需要的软件、游戏、电影甚至是各种技术文档。如果你需要的文件有很多网友同时拥有，它会像网络蚂蚁一样打开不同的进程同时下载。我们看到国内也陆续推出了一些本地的P2P软件，但都不是很成熟，最大的问题就是资源的匮乏，平均只有一到两百人在线，也许大家都还没有很好地接受这种资源共享的形式吧。真希望能看到国内P2P软件的兴起，这样在网上就能更方便、更快捷地找到所需的资源了。好了，闲话少说，来看软件（软件推荐信箱：hylwr@sina.com）。

通用数据库管理系统——PCFT

版本： 2002.2
大小： 7.8MB
作者： 饶高平
平台： Windows 9X/NT
主页： http://www.pcft.net
下载： http://www.pcft.net/zip/pcft2002.exe

一个实用的多媒体数据库管理系统生成软件，最新版本为2002.2版。新版本增加的功能有：任意更改软件封面，自定义软件眉标题及启动封面；数据比较，可从数亿条记录中快速比较A、B两表多个字段记录内容的差异，可用子表更新总表；你可将子公司用E-mail发来的最新数据包与总部数据库原始记录比较，快速查看同一姓名者的职称、定级、工资定额等敏感数据是否被恶意修改；支持相关性检验，可从数亿条记录中快速查找到子表B与总表A原始记录毫不相关的记录（例如子表新增的记录）；支持一对多表处理；增强数据库管理功能，可自动剔除数据库中重复性记录。

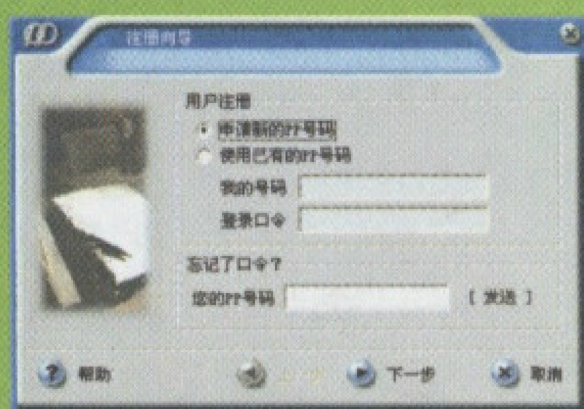
笔者点评： 即使对于程序员来说，数据库的管理都是一件复杂和头痛的问题。市面上一些数据库管理软件往往强调其技术性，在使用和操作上往往不尽人意。事实说明，一个技术上好的软件对用户来说不一定是最好的选择，软件操作的易用性和界面的友善性，对用户是否使用该软件往往起决定作用。作者在设计PCFT时，引入了现代管理的概念、面向对象的程序设计思想及一系列现代用户界面技术，采用全中文傻瓜型操作，因而易学易用；任何用户均在极短时间内无师自通，掌握该软件的使用方法，并开发出自己所需的应用软件系统。具体怎么样，还是大家用过再评论哦。

与别人分享，别人与你分享——PP点点通

版本： 1.0Beta
大小： 1026kB
作者： 正乐佳科技
平台： Windows 9X/2000/XP
主页： http://www.pp365.com/
下载： http://www.pp365.com/download/pp10bsetup.exe

PP点点通是一款基于P2P技术的文件交换和通讯软件。它的主要功能是：资源搜索、资源共享、下载和管理、好友查找、即时通讯、广告发布等。P2P（P to P）是“Peer to Peer”的缩写，中文译为点对点，P2P技术可让用户直接连接到其他用户的计算机，进行文件共享与交换。PP点点通就是一个让网络用户共享硬盘，直接交换各种数据和文件的网络文件交换软件，运用这个软件，无论MP3、图片、电影还是书籍、资料、软件，你都可直接通过它从其它用户的个人电脑上下载。这个软件还有即时通讯功能，使你像QQ一样很方便地和其他网友交流。

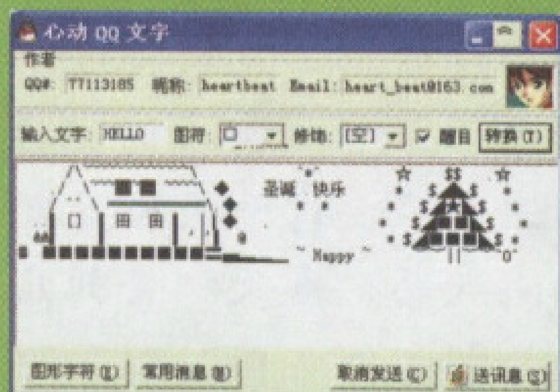
笔者点评： 记得以前看过一部叫《反托拉斯》的电影，里面有一句话印象很深：“Human knowledge belongs the world”。这是一群追寻软件开发源代码的程序员们经常挂在口边的一句话。试想，如果大家都守着自己独有的东西，又怎能期待别人将它的东西与你分享呢？Internet打破了时间和空间的限制，没有这么多形形色色的各种资源，我们又怎能体验到它的神奇呢？P2P软件从技术上使大家在互联网上面对面成为可能，你拥有的东西，可能别人没有，你踏破铁鞋无觅处的东



PP点点通

西，可能就在别人的硬盘上呢。希望有越来越多的朋友们加入到P2P的行列中来，使我们的网络无所不能。

文本的艺术——心动QQ文字工具


心动QQ文字工具

版本： 1.0Beta
大小： 168kB
作者： heart_beat
平台： Windows 9X/NT/2000
主页： http://www.xlkjsoft.com/
下载： http://202.107.104.34/soft/down/oicqfont.exe

一款为QQ定做的普通文字转换为图形字的工具，让你从此酷起来。作为QQ一族，相信有很多网友都收到过别人发来的TextArt的祝福和问候语句吧。曾经有一段时间CoCo也很想做一串很有个性的文本签名，但是一个字符一个字符的选择和排列真是太麻烦了，最后还是不了了之。心动QQ文字工具采用傻瓜化的操作，只要输入几个固定的设置内容，你的签名就自动生成了，同时软件自带很多常用的问候语和一些问候图形。

笔者点评： 网上很多人喜欢玩TextArt，就是用纯粹的字符文本画出各种各样的图形。很多爱好者们用他们绘制出自己很有个性的签名，想想你能和别人一样酷了，那是多么惬意的事情哦。

原来网站可以这么做——网站专家


网站专家

版本： 1.00
大小： 2.3MB
作者： 新域科技
平台： Windows 9X/NT/2000/XP
主页： http://www.neweek.net/
下载： http://game.wuhan.net.cn/neweek/down/webexpert.zip

网站专家是一个完善的网站管理软件，主要特点如下：1.所有页面全部都会自动生成HTML页面；2.使用了模版和组件，你可以任意设置站点的风格；3.支持多层次的类别，可任意设置大类和类别归属；4.网页图片可在任意位置放置，图片文件将会自动上传，无需手工设置。程序自动统计网页图片文件大小，有详细的站点报告；5.页面下载轻松制作，自动管理和统计下载页面提供下载的文件；6.编辑环境所见即所得。直观的信息录入和编辑环境，并且还有预览功能；7.网站管理功能强大，文件可自动或手工更新，图形化管理界面，更加方便。

笔者点评： 记得CoCo的第一个主页是用HomeSite的早期版本制作的，当时没有所见即所得的编辑环境，每一个页面都是一个个HTML标记辛辛苦苦敲出来的。后来看到了ForntPage、Dreamweaver等工具，制作主页的效率和效果提高了几个数量级。但是随着这些工具的使用，CoCo又开始偷懒起来，有没有一个能自动根据内容生成页面的主页制作软件呢？以前CoCo一直没有找到，现在可不敢说了，这里推荐的主页专家就可以根据数据库中内容自动生成相应的页面，具有模板功能，能分门别类地管理你的栏目和主题，以后只要直接往数据库中添加内容，点击生成按钮，主页就OK了，像Dreamweaver一样还可直接将更新的文件传往FTP服务器。软件的界面设计得很漂亮，参照了一些当前流行的软件界面，但是有些地方感觉技术性有一点点强，对于刚制作主页的网友来说还是有点困难，希望今后在这个方向能加强，多一些向导和精灵。对于那些靠Copy和Paste为生的网站来说何止是效率的增加呀。



饶高平，男，1969年出生于江西临川。1989年毕业于江西农业大学，毕业后分配在江西省林业设计院从事计算机软件设计及应用工作。现兼任中国林学会计算机分会理事，主持江西省林业设计院"3S"（指RS/遥感、GPS/全球定位系统、GIS/地理信息系统）系统集成研究工作。

曾主持开发完成多项国家级及省级MIS（管理信息系统）以及GIS（地理信息系统）软件的开发工作。如《联合国UNDP/CPR/91/151江西试点项目管理系统》、《中德合作造林项目GIS系统》。现已开发PCFT系列软件，其中包括《PCFT进销存商务管理》、《PCFT电力计量与收费系统》等等。

通用数据库管理系统——PCFT作者访谈

CoCo：当初为什么想到开发PCFT这个软件的呢，其想法又是什么？

饶高平（下面简称饶）：由于计算机在国内普及较晚，在DOS盛行的年代，对大多数中老年人来说，想轻松操作电脑并非易事，即便是在Windows号令天下的今天，要利用计算机进行信息管理也不是一件轻而易举的事。因此，编制一个功能强大、操作极为简单傻瓜型MIS管理软件已成为一种市场需求，这就是我当初开发PCFT（通用数据库管理系统，V1.0于1995年2月发布，最新版为V2002）软件的原动力。

CoCo：我们注意到软件是由一个团队开发完成的？能给我们简单介绍一下这种团队模式吗？

饶：是的，现在是由一个团队共同开发完成。当初PCFT软件开发主要由我一个人完成，随着市场需求量的扩大，特别是企业用户需求量急增，我们的开发队伍也不断壮大，现已组建成PCFT软件开发工作室。

CoCo：其软件作为共享软件进行销售，用户注册的情况如何？国内的共享软件市场如何？

饶：PCFT软件注册用户主要来自企业，个人用户注册登记的较少。随着我国"入世"及软件产业环境的变革和国家优惠鼓励政策的出台，我认为，国内的共享软件市场的春天已经来临。

CoCo：有没有想过将软件推广到海外？

饶：这正是我们下一步的目标。

CoCo：开发过程中遇到过什么困难，是如何解决的呢？

饶：我们遇到的困难不是来自技术上，而是来自对用户需求理解不透上。采用"参与式"方法可较好解决问题，即让用户参与软件功能设计、测试等，最终开发出用户满意的软件。用此妙法，我们已开发出PCFT系列软件，并广泛应用于国民经济各领域，感兴趣的朋友请访问http://www.pcft.net网站或直接发Email至:pcft@163.net。

CoCo：开发过程中最难忘的事情是什么？

饶：PCFT从1995年推出第一版（DOS）至今已历经7年，最令人难忘的是1999年7月PCFT V5.1版首次在全球互联网上发布，随后便被国内各大网站转载及各报社配套光盘以共享软件形式出版发行（《电脑报》配套光盘），从而促使PCFT软件迅速普及。据不完全统计，PCFT软件在各网站下载量（含各报社配套光盘发行量）累计已超过100万。

CoCo：在将来软件的版本功能中有什么新的想法？

饶：根据用户需求，我们会在PCFT软件功能中不断溶合最新技术。

随着互联网络的高速发展，具备数据远程网络传输、电子邮件群发、数据自动更新等电子商务功能是办公一族的急切需求。PCFT从1995年推出第一版（DOS）至今已历经7年，经过多次升级，最新版本被命名为PCFT 2002（2002年2月发布）已经集上述功能为一体，支持Windows 9X/Me/2000/NT多种操作系统，可在单机上和局域网上运行。

CoCo：能发给我们一些用户对阁下软件的反馈意见？

饶：可以。大多数用户认为"一个企业往往涉及的工种杂且专业多，如按对口关系分别建立专用管理系统，不仅所需的设备多、投资大，而且浪费人力资源"，"PCFT软件能给用户提供一个管理支撑环境，在这个环境下用户可建立和运用任意管理系统，因而通用性极强"，能满足各行业以及不同专业人士的需要。也有用户认为PCFT应溶合更多的网络技术，如网络游戏等，我们会仔细分析这些用户的需求。

Adobe推出LiveMotion 2.0及GoLive 6.0

LiveMotion 2.0为交互动画的创作工具。它支持Flash和QuickTime，具有脚本（ActionScript）调试功能；包含After Effects工具，可用来设定某个对象的属性；提供了对JavaScript的支持等众多功能。

GoLive 6.0为网站设计工具。它的功能包括可生成网站图表并提供网站信息报告；提供动态内容创作和项目协作功能；支持Photoshop和Flash等多种文件格式；支持由数据库驱动的内容；支持ASP、PHP和JSP；支持SMIL创作等。

http://www.adobe.com

Adobe发布After Effects 5.5

专业视频编辑软件After Effects 5.5提供了一套完整的工具，能够高效地制作数字电影。After Effects有两种版本。标准版提供核心制作、动画以及效果工具。产品捆绑版除了包括以上工具外，还提供16位色支持、矢量画图功能、网络绘制以及其它强大的键控功能、运动控制、视觉效果、3D通道和音频工具及3D图形的插件程序Zaxwerks 3D Invigorator Classic等。

Olympus推出三维动画系统

Olympus开发的三维动画系统名为3D ScanTop，它集合了高分辨率数码相机以及个人电脑优势，可轻松创建逼真的三维动画，从而快速建立用于电子商务、教育、艺术以及娱乐行业的三维动画。

http://www.olympus.com/3D

Ulead Cool 3D 3.5发布

三维图形制作软件Cool 3D 3.5的新功能包括：Flash文件导出功能；Adobe Illustrator 8.0图形导入功能；改进的路径工具；全新的图形分组/解组功能；更多的字体效果；增强的光源效果；更加强大的扩展插件功能。

http://www.ulead.com

FlashPlayer将支持下一代交互式电视

Macromedia与全球领先的交互式电视公司OpenTV联合宣布，要把FlashPlayer直接设置在OpenTV的HTML引擎Device Mosaic 5.0中，并将FlashPlayer与OpenTV的Middleware Solutions整合在一起。这将使机顶盒生产商、网络提供商、内容开发商可以发布更先进的交互式电视，可以收看动画、交互式游戏、交互式购物等。

http://www.macromedia.com

Animo 4.0 for Mac OS X发布

Cambridge Animation Systems发布了Mac OS X系统上运行的Animo 4.0，它将成为首批在Mac OS X上运行的重要三维动画软件。

最新的Animo提供了三维模型（包括从Maya和3DS Max的模型文件）导入的支持，同时也提供了原画扫描和直接在程序内部绘制的功能，其主要特征包括：通过TWAIN驱动来扫描原画；背景扫描后的自动与前景合成效果，Alpha通道的自动生成；将扫描的原画由位图转化为矢量图，包括对Flash格式的输出。

http://www.cambridgeanimation.com

Windows Media打入DVD市场

为了普及Windows Media技术，微软已与众多DVD厂商达成支持Windows Media的协议。据微软称，从明年起Cirrus Logic、ESS Technology、LSI Logic、STMicroelectronics和Zoran等DVD处理器厂商将支持Windows Media的音频和视频格式。此举将奠定下一代DVD播放器的基础，它将PC的数字媒体世界与家庭娱乐系统相融合。

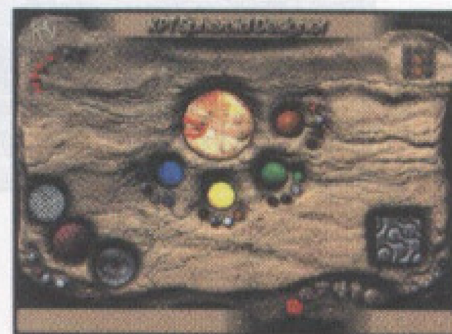
http://www.microsoft.com

业界动态

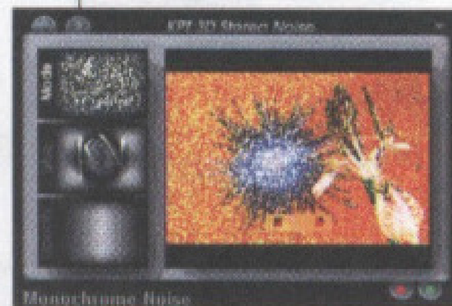
Photoshop 外挂滤镜大揭秘（一）

■宇风多媒体 凌懿

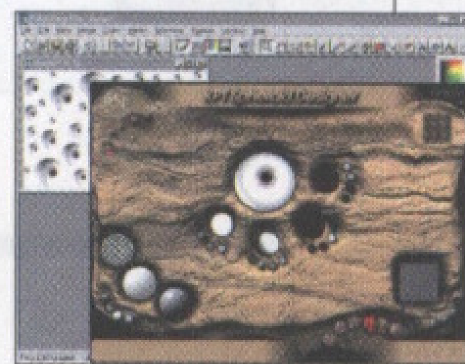
提起Photoshop我想很多人都知道，那是Adobe公司的拳头产品，图像处理软件中的老大，但是说到Photoshop滤镜，那么很多人就不一定清楚或了解，当然也有些朋友会说不就是Photoshop软件里的一些滤镜嘛。不错，那只是Photoshop的一些内阙滤镜，这些滤镜不仅给专业设计师提供了无限的创作空间，也给初学者提供了丰富的图像处理功能，但是你若想成为一个Photoshop高手的话，那么你就必须了解Photoshop的第三方滤镜，也就是Photoshop的外挂滤镜。


KPT 3

在介绍外挂滤镜之前，我先简单的说一下Photoshop滤镜的基本知识。Photoshop滤镜基本可以分为三个部分：内阙滤镜、内置滤镜（也就是Photoshop自带的滤镜）、外挂滤镜（也就是第三方滤镜）。内阙滤镜指内阙于Photoshop程序内部的滤镜，共有6组24个滤镜。内置滤镜指Photoshop缺省安装时，Photoshop安装程序自动安装到pluging目录下的滤镜，共12组72支滤镜。外挂滤镜就是除上面两种滤镜以外，由第三方厂商为Photoshop所生产的滤镜，它们不仅种类齐全，品种繁多而且功能强大，同时版本与种类也在不断升级与更新。这就是我要所讲的重点。


KPT 3

就目前不完全统计，就算不考虑版本之间的差异，Photoshop第三方滤镜就有大大小小大概有800种以上，正是这些种类繁多，功能齐全的滤镜使Photoshop爱好者更痴迷。在这里由于篇幅关系，不可能一一向大家介绍，我着重为大家介绍现在一些目前比较流行和使用比较多的滤镜。


KPT 3

首先为大家介绍Metatools公司开发KPT系列滤镜。我想提起KPT只要是搞设计的朋友一定听说过，从最早的KPT3，到其后的KPT5、KPT6，一直到Metatools公司最近发布的KPT7，都是专业设计师们首选的滤镜，它的功能非常强大但是操作起来比较复杂，非专业人士使用起来比较难一点，但是KPT却能让你的设计变的丰富多彩。

KPT 3共包含了19种滤镜插件，主要有以下四大类：第一类KPT Gradient Designer 3.0（渐变设计师），主要是制作渐变填充的效果，其中包括了一百多种渐变变化，如果在配以组合不同混合模式的化，那可以设计出数百种光影效果。第二类KPT Spheroid Designer 3.0（球体设计师），它是KPT3中最强大最精彩的部分，它能把二维图像完美地变成三维图像。第三类KPT 3D Stereo Noise 3.0（添加杂质），它可以为图像添加混合杂质效果，配合不同混合模式能创造出各种不同效果。第四类KPT Material Pathfinder3.0（材质探险者），它能生成各种材质效果，让你的图像更漂亮。


KPT 3

KPT5是继KPT3之后Metatools公司又一个力作，它并不是KPT3的升级版本，但是两者功能并不重合。KPT5增加了5个新的滤镜：KPT Blurrr（模糊效果滤镜），KPT Blurrr面版上集成了9种模糊效果，可以直接自由切换，其中有一些模糊效果是独一无二的。KPT ShapeShifter（文字特效滤镜），它能创建网页3D按钮、令人眩目的玻


KPT 5


KPT 6

璃外形物件及文字。KPT Orb-It（球体生成滤镜），它可以在图像上生成无数的球体，如泡沫、雨滴等效果，并且每个球体都是独立对象，可以进行位置调整与属性设定。KPT FiberOptix（纤维效果滤镜），可以给任何图像加上令人惊奇的真实羽毛效果，产生诸如毛绒的文字、蓬松的地毯、带刺的塑胶条等效果。KPT FraxPlorer（不规则碎片滤镜），它采用新的分形算法和着色模式，通过Universe Mapping（宇宙制图）面板开发分形空间。


KPT 6

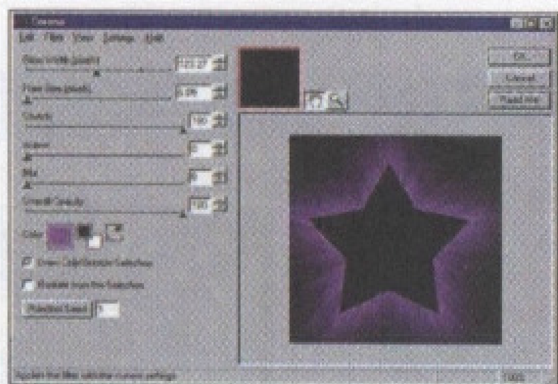
KPT6滤镜是继KPT3与KPT5以后，Metatools公司又一个强大的滤镜。其中比较有代表性的为：KPT Equalizer（KPT均衡器），用来对图像进行调节，制造各种锐化效果。KPT LensFlare（闪烁透镜），它能真实的创造反射、光晕与透镜反射等效果。KPT Goo（涂抹滤镜），可以对图像进行象流质一样涂抹。KPT SkyEffects（天空滤镜），能制作生成逼真的自然天空效果。KPT SceneBuilder（建模滤镜），在Photoshop中插入三维模型，并渲染着色，类似一个小型的3DS。

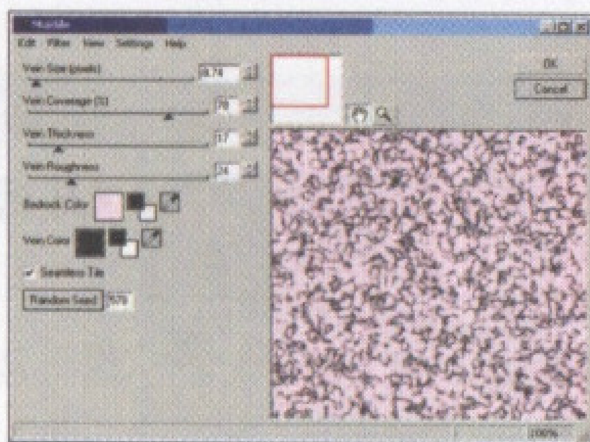

KPT 6

KPT7是Metatools公司最新发布的一款滤镜。KPT7一共有9个滤镜：Channel Surfing（通道滤镜），可以对图像的任一通道进行模糊、锐化、对比度等效果。Fluid（流动滤镜），可以在图像中加入模拟的流动效果、刷子带水刷过物体表面的痕迹等。Frax Flame（捕捉滤镜），它能捕捉及修改不规则的几何形状，并能对这些几个形状实行对比、扭曲等效果。Gradient Lab（倾斜滤镜），它可以创建各种不同形状、高度、透明度的色彩组合并应用到图像中。Hyper tiling（瓷砖滤镜），借鉴瓷砖贴墙的原理，产生类似瓷砖效果。Ink Dropper（墨滴滤镜），能产生墨水滴入静止水中的效果。Lightning（闪电滤镜），它能在图像上产生向闪电一样的效果。Pyramid（相叠滤镜），将原图像转换成具有类似“叠罗汉”一样对称、整齐的效果。Scatter（质点滤镜），它可以控制图像上的质点及添加质点位置、颜色、阴影等效果。

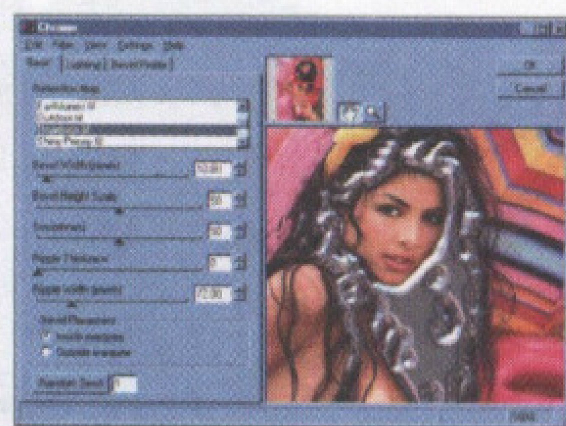

KPT 7

接着给大家介绍Alien Skin公司生产的Eye Candy 4000滤镜。Eye Candy 4000滤镜又名眼睛糖果，它比Eye Candy 3.0滤镜更完善，功能更强大。它是一个内置23种滤镜的套件，能在极短的时间内生成各种不同的效果。它主要有：Antimatters（反物质滤镜），它可以在不影响色度及饱和度的情况下反转亮度。Bevel Boss（浮雕滤镜），它可以生成各式的斜面与雕刻外型，并能把之变成浮雕效果。Chrome（金属滤镜），可以利用映射图来生成变化多端的真实金属效果。Corona（光晕滤镜），它能生成光晕、气流云团等天体效果并通过调节大小、色彩、伸展、闪烁等参数来进行设置。Cut Out（切块滤镜），通过施加阴影效果，使图像产生类似空洞或凸起的效果。Drip（水滴滤镜），可以为文本及图像添加逼真的各种水滴效果。Fire（火焰滤镜），可以生成各种不同的火焰和类似火苗的效果。Fur（柔毛滤镜），可以生成各种不同形状、色彩的毛、发等效果。Glass（玻璃滤镜），通过模拟折射、滤光、反射等生成玻璃效果。Gradient Glow（渐色辉光滤镜），围绕物体产生真实的的辉光与渐变彩色效果。Hsb Noise（噪点滤镜），通过调节色度、饱和度及亮度，为图像添加各异的噪点效果。Jiggle（轻舞滤镜），随机流式空间的基础上，产生强烈的扭曲变形效果。Marble（理石滤镜），通过控制颜色、粒度、岩石的形状和脉纹来生成各种逼真的理石纹理。Melt（熔化滤镜），可生成熔化区域底部选


Eye Candy 4000


Eye Candy 4000

区像素下滴的效果。Motion Trail（动态拖曳滤镜），产生拖尾来形成物体快速移动的效果。Shadowlab（阴影滤镜），可以为物体添加多种阴影效果。Smoke（烟雾滤镜），能生成各种自然烟雾效果。Squint（斜视滤镜），能产生模糊效果。Star（星形滤镜），能快速生成各种星形效果。Sworl（漩涡滤境），通过随机旋涡来涂抹并生成旋涡效果。Water Drops（水滴滤境），可以生成各种颜色、形状的水滴效果。Weave（编织滤境），能产生织物效果。Wood（木纹滤境），能生成各种逼真的木纹效果。

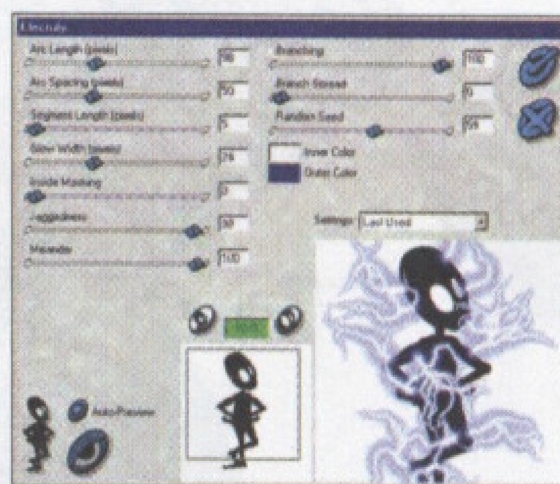

Eye Candy 4000

Xenofex是Alien Skin Softwave公司的另一个精品滤镜，它延续了Alien Skin Softwave设计的一贯风格，操作简单、效果精彩，是图形图像设计的又一个好助手。Xenofex滤镜主要分：Baked Earth（干裂效果），它能制作出干裂的土地效果。Constellation（星群效果），它能产生群星灿烂的效果。Crumple（褶皱效果），它能产生十分逼真的褶皱效果。Flag（旗子效果），它能制作出各种各样迎风飘舞的旗子和飘带效果。Distress（撕裂效果），能制作出一些自然剥落或撕裂文字的效果。Lightning（闪电效果），能产生无数变化的闪电效果。Little fluffy clouds（云朵效果），能生成各种云朵效果。Origami（毛玻璃效果），能生成一种毛玻璃看东西的效果。Rounded rectangle（圆角矩形效果），能产生各种不同形状的边框效果。Shatter（碎片效果），能生成一种镜子被打碎的效果。Puzzle（拼图效果），能生成一种拼图的效果。Shower door（雨景效果），能生成雨中看物体的效果。Stain（污点效果），能为图片增加污点效果。Television（电视效果），能生成一种老式电视的效果。Electrify（充电效果），能产生一种充电的效果。Stmper（压模效果），可以对图像进行压模效果。

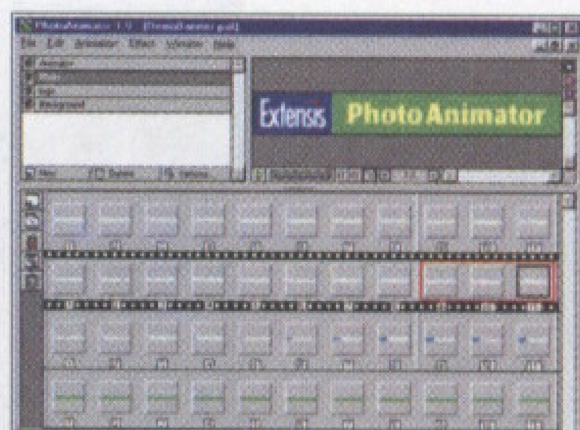

Xenofex


Xenofex

EXTENSIS公司推出了全新的Photo Tools 3.0滤镜。Photo Tools 3.0大大超越了Photo Tools 2.0的功能，除了保留2.0原有的一些功能，还另外增加了如：PhotoAnimator（动画制作），它提供了大量的动画特效库，采用一种特殊的压缩技术，特别适合网页制作。PhotoTexture（材质滤镜），随意的产生贴图，并能进行无缝拼贴，适合网页制作。PhotoButton（按钮滤镜），能生成各种多变的按钮。PhotoGroov（凹槽滤镜），能进行凹槽制作及生成各种材质效果。PhotoCastShadow（倒影滤镜），能够为图像产生各种类型的倒影效果。PhotoGow（霓红滤镜），能在图像上产生霓红效果。PhotoBevel（斜角滤镜），能产生各种导角效果。PhotoEmboss（浮雕滤镜），能对文字及图像产生逼真的浮雕效果。PhotoBar（自定义滤镜），能快速隐藏PhotoShop下拉菜单。PhotoText（文字滤镜），可输入中文文字。


Xenofex

另外还有一些特殊的外挂滤镜，如：Extensis公司的Photographic滤镜，它能让文字在Photoshop里延着路径行走，这种效果一般只能在矢量图软件里实现。Autofx公司生产的Page Curl（卷页）滤镜，它能让图像产生卷页的效果。还有Photo/Edge（极酷边框）滤镜，它能为图像添加漂亮的边框效果。Panopticum公司生产的Alpha Strip（抽线）滤镜，它能产生各种如电视机里的抽线效果。Extensis公司生产的Mask Pro 2.0滤镜，它能把复杂的图像轻易的抠出如，人的头发，动物的毛发等。Diardsoftware公司的UleadType（文字特效）滤镜，它能对文字进行渐变、网纹玻璃，浮雕、金属、水泥等效果。



PhotoAnimator

以上是一些专业设计师常用的外挂滤镜，虽然这些滤镜只是当中的极小一部分，但是正是这些外挂滤镜让Adobe公司的PhotoShop被演绎的精彩非常，成为广大图像爱好者的首选图像处理软件。

编辑导语

新年第一天上班，刚高高兴兴地坐下来，就被老编叫去开会，然后被郑重地告知：自己将接替小虫负责硬件栏目。虽说在此之前也听到过一些消息，可是没想到决定这么快就下来了，不禁感到有些突然：突然要离开评测室，突然要改变懒散的工作习惯，突然要从幕后走到台前与读者、作者、厂商打交道，突然觉得肩上的担子重了起来。

没什么好说的，写完手中最后一篇评测报告，清点测试样品，收拾东西，交接工作，走出评测室，来到外面的编辑部，坐了下来。新年换了新的环境（其实与我原来的位置也就隔了不到二十米），有了新的开始，自己也该有所改变了。

对了，大家一定很关心小虫去哪儿了吧？这只虫子又一头钻回了评测室，喜欢小虫的读者很快又能看到他为大家奉上的精彩的评测报告了。

这一期本来是为大家准备了一个打印成本横向测试的专题。自从去年的XXX墨盒事件闹得纷纷扬扬之后，打印机耗材和打印成本问题再一次被提到桌面上来了。一时间众说纷纭，那么，情况究竟是怎样的呢？其他公司生产的打印机是否存在同样的问题呢？用户最关心的并不仅仅是事件本身，而是他们使用的打印机，打印成本有多高？我们希望通过这样的一个专题，使读者对市场上主流打印机的打印成本有一个清醒的认识，以及对兼容墨水有一定的了解。这对厂商来说也没有什么坏处，因为对于许多专业或商业用户来说，成本并不是最重要的，能为他们带来效益的高质量输出效果才是他们所关心的。而对于一般个人用户来说，他们心中有了数，根据自己的需求选择了合适的产品以后，也就不会有什么抱怨了。可是，经过多次与各大打印机厂商联系，除了一家厂商比较爽快地送来了测试样机以外，其他厂商都婉言谢绝了我们的评测邀请。他们究竟在担心什么呢？

本来准备得很周全的一个专题计划就这样付诸东流了，大家都觉得很可惜。好在我们的海外特派记者专门从美国购买的一台XBOX这时寄回了北京，使得我们很快有了新的关注点。经历了一些波折以后（此处省略1000字），这台富有传奇色彩的游戏机终于安静地躺在了晶合实验室的“手术台”上，被我们大卸八块。这一期我们就为大家奉献上一篇XBOX内部大揭密，究竟写得是好是坏，还请大家多多反馈些意见回来，就放在这里吧：darwin@popsoft.com.cn，无论鸡蛋还是西红柿都欢迎，只要别是炸弹就行:)。

答笛
darwin@popsoft.com.cn



打开神秘黑匣 XBOX大解剖

晶合实验室



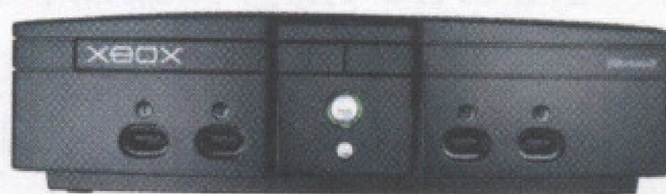
相信大家对刚刚发售的XBOX都很感兴趣吧，这次本社专门从美国购买了一台XBOX，在经历了一些波折以后，这台富有传奇色彩的游戏机终于安静地躺在了晶合实验室的“手术台”上。

下图即是XBOX主机的外观图，看上去体形的确庞大了点，Dreamcast放在它上面还真是显得小巧：

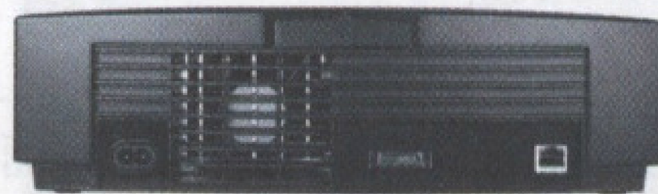
总的看上去，主机的外观比较普通，采用的材料质感也一般，也许是为了节约成本吧。主机顶部有一个比较显眼的绿色XBOX徽标，正面有4个游戏控制器接口，中间的两个按钮上面是出盘按键，下面是电源LED；主机的背面共有三个接口，从左到右分别是电源接头、AV视频输出及10M/100M网卡：



XBOX与Dreamcast



XBOX正面


XBOX背面

在拆解它之前，我们还是先来了解一下XBOX的规格吧：

中央处理器：Intel Pentium Ⅲ 733MHz（133MHz前端总线，128kB二级缓存）
图形处理器：nVIDIA X-GPU 250MHz由微软和nVIDIA共同开发
内存容量：64MB DDR（400MHz DDR）
内存带宽： 6.4GB/s
多边形生成率：125M多边形/秒
持续多边形生成：100M多边形/秒
几何转换能力：150M多边形/秒
像素通道：4个，单像素2纹理
最大纹理压缩：6:1
支持全屏抗锯齿（FSAA）
硬件支持微软DirectX 8.0
硬件支持Vertex Shaders（顶点描影）
硬件支持Pixel Shaders（像素描影）
存储设备：5× DVD驱动器，10GB硬盘，8MB存储卡
nVIDIA MCPX集成声音处理单元：
声音通道：64
2D音频流：192
3D音频流：64
支持杜比数字AC-3解码和DLS2规格的MIDI
DirectX 8声音特效

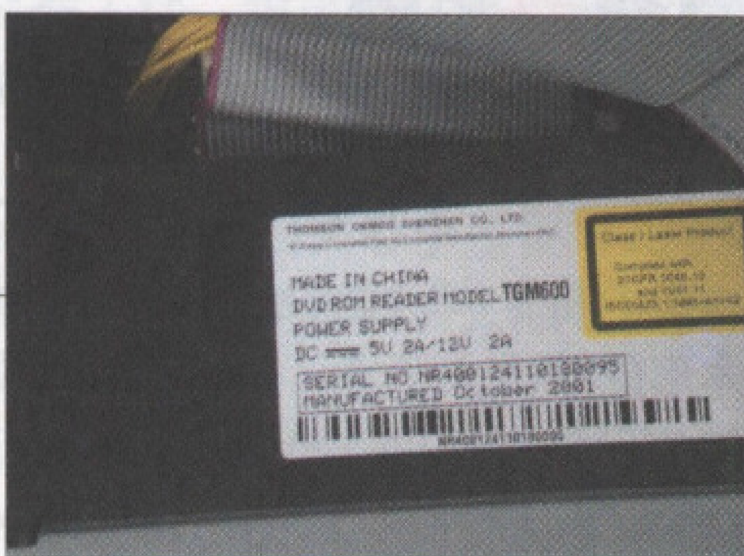


游戏控制器接口：4个
10M/100M以太网适配器
Modem 56K（需单独购买）
DVD影片回放支持（遥控器需另行购买）
最大分辨率：1920×1080
可选HDTV输出（最大720线逐行、1080线隔行）
基本型定价299美元，软件价格约49美元/套

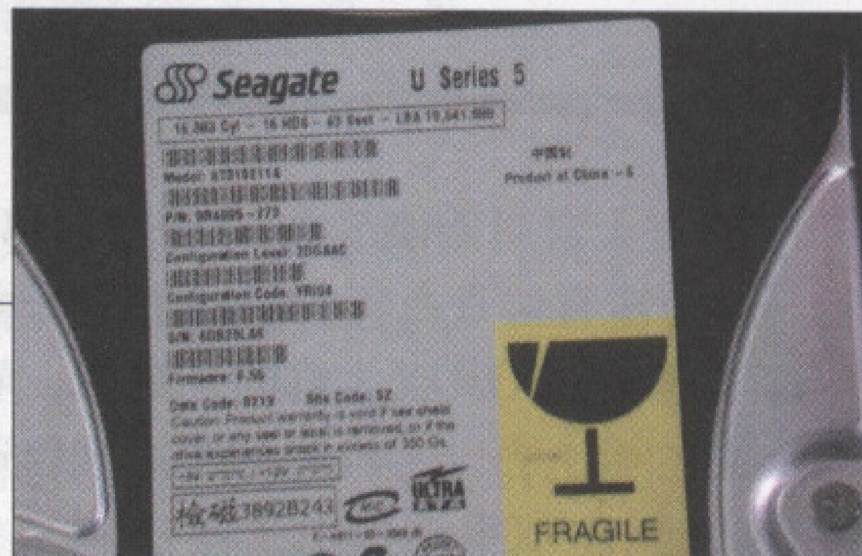

动手之前。

看了这么多，是不是心痒痒了？别着急，瞧，工具都已经准备好了，下面就和我们一起来探索一下XBOX这台神秘黑盒子的内部世界吧。

这是揭开顶盖后的XBOX，可以清楚地看到DVD光驱和硬盘，有意思的是这两个设备都是中国制造的，大家还会在后面看到更多的“Made in China”字样。

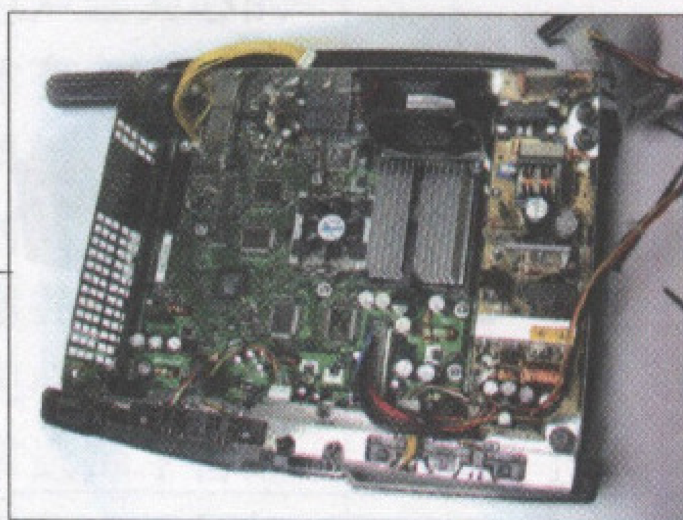


DVD光驱产自中国深圳。

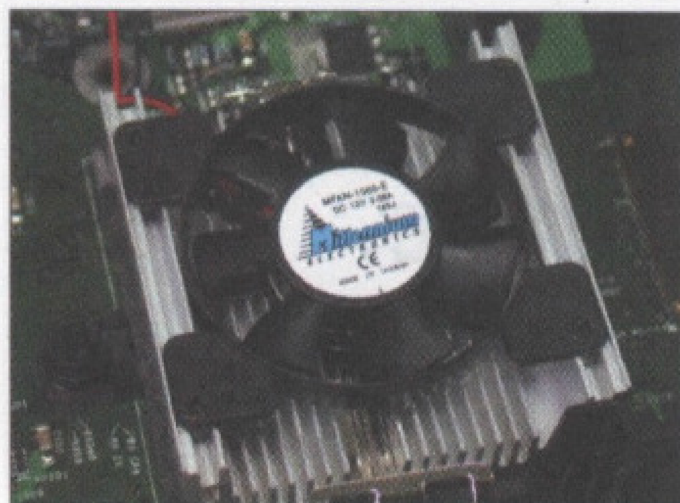


中国制造的希捷U5硬盘。

移去光驱和硬盘以后，下面XBOX主机的核心部分就露出来了，里面是集成主板和电源部分，还有I/O单元、散热器等等，是不是很眼熟，像不像电脑机箱的内部？

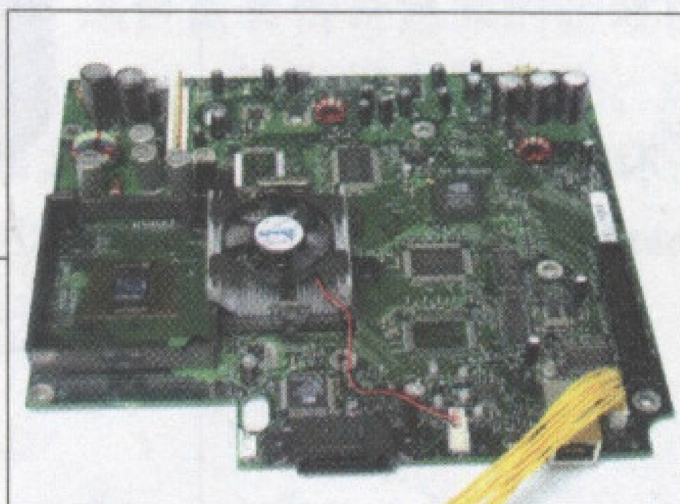

XBOX内部曝光。

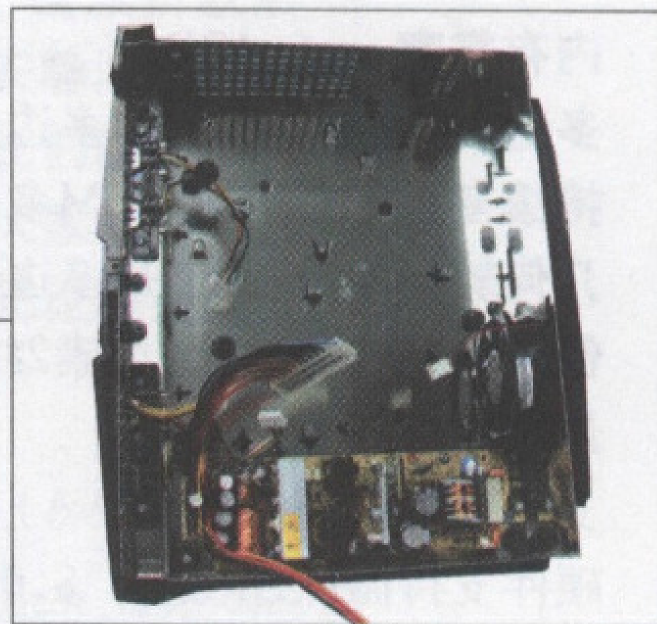
最引人注目的当然是中央处理器和图形处理器（X-GPU），上面覆盖着散热组件，CPU的散热片尤其硕大，X-GPU上方更是加上了主动式散热风扇。

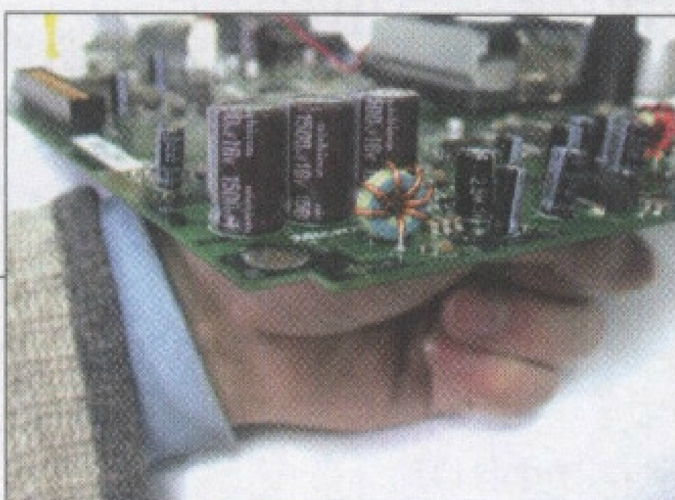

X-GPU上的散热风扇。

我们最终把主板整个地拆了出来，XBOX主机外壳背面覆盖着一体化的铝制散热片，这对散热很有帮助。

这是XBOX的主板，采用4层PCB制造，做工还不错，第一次在主板上看到“Microsoft”的标志，感觉有点怪怪的。


XBOX的主板，怎么看都像一块整合的PC机主板。


散热铝壳。


4层PCB。



看见上面的微软标志和硕大的电容没有？

下面，我们就来逐个介绍一下XBOX的组成部分：

一、中央处理器（CPU）

这块焊接在主板上的CPU是Intel专门为XBOX设计的，称为X-CPU。其实无论从外观还是核心来看，它就是一颗精简版的Pentium Ⅲ 733MHz，它基于0.18微米工艺的铜矿核心，运行于133MHz FSB。尽管X-CPU只有128KB二级缓存，（这在CPU表面都已经标示了出来），听起来好像是块Celeron，但它采用的是8路关连（8-Way Set Associative）的缓存系统，而且延迟时间为0，而Celeron采用的是4路关连的缓存系统，延迟时间为2，这样X-CPU的性能还是比Celeron快不少。我们知道，CPU的二级缓存对整数性能的影响比较明显，对浮点方面却影响不大，而一般的游戏比较依赖CPU的浮点性能。由于XBOX主要是用来玩游戏的，基本上不用做什么整点方面的运算，所以去掉一半的缓存，对处理器的浮点性能不但没有太大的影响，而且还能够降低制造成本。

在微软最初的计划中，CPU的主频要更高一些，而且微软也曾考虑过使用AMD的处理器，然而考虑到AMD处理器巨大的发热量和耗电功率，在权衡价格和性能后，微软还是选择了相对低廉的这款Pentium Ⅲ 733MHz。如果以现在的眼光来看，主频为733MHz的CPU无疑是落后了一些。不过，与PC机上会消耗大量资源的庞大操作系统不同，XBOX所采用的操作系统是相当精简的，CPU能够更加专注于游戏运算，另一方面，固定的平台也能够让游戏开发商们充分利用硬件的优势进行优化。PS2所用的Emotion Engine才300MHz，所表现出来的效果就远远超过了频率比它高得多的Pentium 4（当然，这其中还有许多其他因素的影响），733MHz的Pentium Ⅲ对于XBOX来说已经足够用了。

由于使用0.18微米工艺的Pentium Ⅲ 733MHz发热量比较大，因此给它配上了一块巨大的散热片，然后在旁边利用安装在机箱侧面的风扇给它散热，这种做法在国外的品牌机中比较常见，这次被搬到XBOX中来了。

有意思的是，我们把CPU的散热片拆下来以后，发现反面也印着“Made in China”的字样。



X-CPU Pentium Ⅲ 733MHz。


机箱侧面的散热风扇。



CPU散热片。

二、图形处理器（X-GPU）

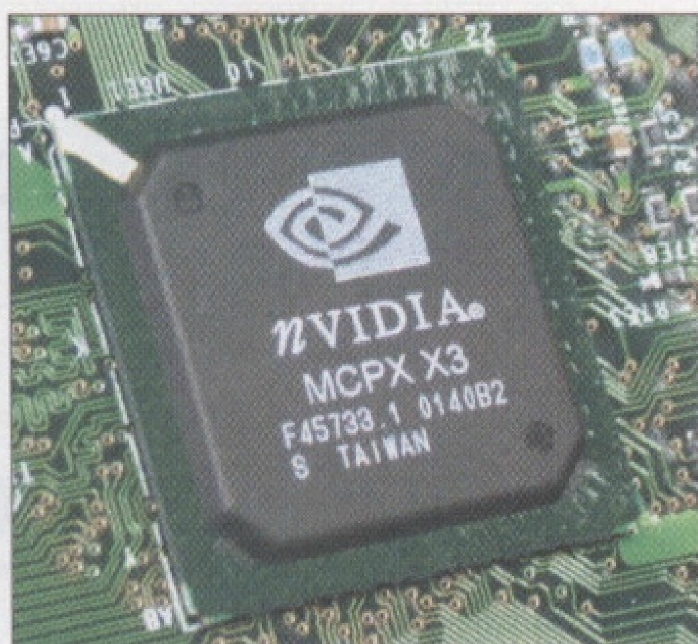
XBOX能有如此强劲的性能主要依靠的就是这枚被nVIDIA称为X-GPU的芯片，它的代号为NV2A，与GeForce3的架构相同，但核心频率更高，达到了250MHz，同时包括4条像素管线。与GeForce3一样，X-GPU也支持DirectX 8，并且包括可编程像素/顶点描影（Pixel和Vertex Shader），但是X-GPU比GeForce3多出一个顶点描影单元，可以进行附加的几何处理，加上更高的核心频率，所以运算速度要比GeForce3更快。在XBOX架构中，图形处理芯片是作为CPU芯片组的一部分集成到了北桥，也就是说它无需经过复杂的PC总线，从而大大提高了与CPU之间的通讯速度和处理能力。

与GeForce3一样，NV2A支持全屏抗锯齿技术(FSAA)，它也是首颗支持该技术的家用主机用图形芯片。这对于一般分辨率为640×480的电视游戏来说尤其有用，因为无论是PS2的Graphics Synthesizer，还是DC的Power VR2都不支持抗锯齿，使得很多PS2/DC游戏的锯齿现象比较严重。

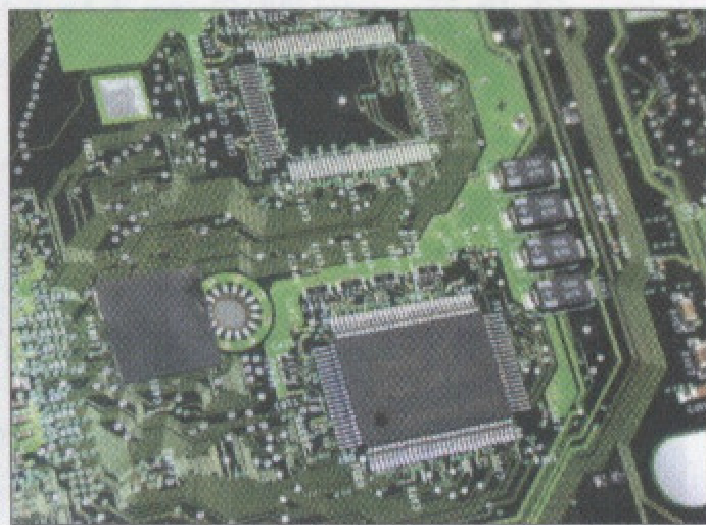
XBOX配备了64MB DDR SDRAM，总带宽为6.4GB/s，其中1.1GB/s分配给主系统，5.3GB/s给其余设备包括XGPU，看上去好像要比



X-GPU。

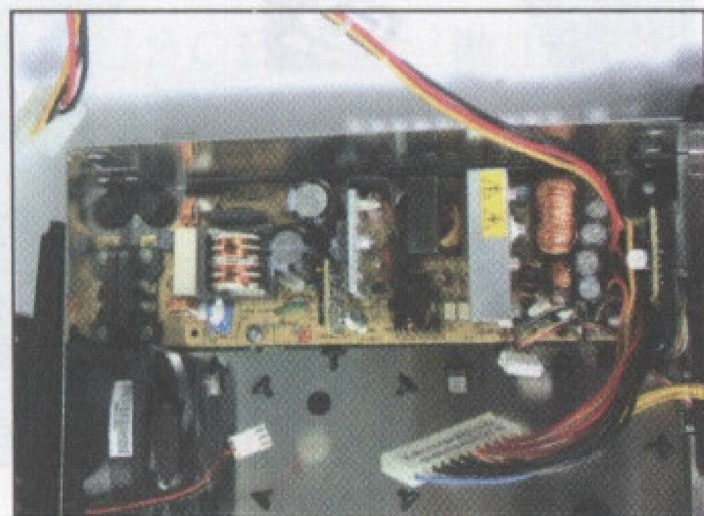


XBOX主板上的MCPX芯片。


三星5ns DDR SDRAM。


希捷U5 10GB硬盘。


光驱背面的标准IDE接口与专用的6针电源接口。


由台达（Delta）制造的电源。

GeForce3要低不少。但是，尽管XBOX理论上最高支持1920×1080的分辨率，但它的主要输出对象是电视机，而不是显示器或HDTV（高清晰度电视），一般游戏的实际分辨率也就是在640×480；同时，XBOX的刷新率限制在60Hz以下，这两个因素都大大减轻了带宽的负担。这种情况下，对于NV2A芯片来说即使使用4× FSAA也很容易达到比较流畅的速度。

三、媒体通讯处理器（MCPX）

这块标示着MCPX X3的芯片，就是由nVIDIA研发的媒体通讯处理器（MCPX）。实际上，与PC主板上的MCP(Media Communications Processor，媒体通讯处理器)南桥芯片相比，它们的规格基本相同。MCPX使用0.15微米7层金属连接工艺制造，运行于200MHz，主内核是两枚同步运行的DSP，通过800MB/s的AMD HyperTransport总线与北桥的X-GPU相连。它的功能还包括10M/100M以太网控制器、IDE控制器和USB控制器等等。

MCPX中而最吸引人的地方，莫过于nVIDIA宣称的APU音频控制单元了。APU单元内建了强大的处理机能，这一点从它的名字（Audio Processing Unit）你就能联想到。MCPX是一款性能非常强劲的音效处理单元，它支持DirectSound 8.0，拥有32路混音器（每路8个音效），能够同时处理192个2D音频流或者64个3D音频流，支持下载样本2.0技术（MIDI DLS2），能够实现包括反射、闭塞、回响等高质量的硬件3D定位音效。最令人惊奇的就是，它加入了杜比AC—3硬件实时编码功能，能够实现数字5.1环绕音效。XBOX的音频部分已经达到了相当高的水准，能够让在其上运行的游戏实现高质量的交互音效，在这一点上，XBOX是大大领先于其他游戏机平台的。

四、内存

XBOX采用了128bit的三星5ns DDR SDRAM，编号为K4D263238M-QC50，共4块，总容量64MB，工作频率为200MHz。我们在前面提到了XBOX的总带宽为6.4GB/s，这是因为它与nForce芯片组一样都采用了双通道内存架构（3.2GB×2=6.4GB/s）。主板两面共预留有8个内存芯片的焊点，但目前我们手中的这款XBOX只使用了其中4个，还有4个位置空焊，也就是说XBOX的内存可以扩展到128MB。不过只要游戏优化得好，64MB对于游戏主机来说已经够用了，就像我们前面提到的那样，毕竟游戏主机的操作系统不像PC那样耗内存。

五、硬盘与光驱

XBOX最大的特点就是首次把硬盘当做了标准配置，而之前的PS2虽然有硬盘，但需要另行购买。有了硬盘，并不代表着XBOX的游戏就需要像PC的那样进行安装、设置。与其他游戏机一样，XBOX游戏资料首先要载入到内存中，硬盘作为辅助空间存储一些后台数据（比如音乐、动画等），因此游戏的载入速度要比其他游戏机快。

我们拿到的这部XBOX采用的是Seagate(希捷)的U5系列硬盘，型号为ST310211A，容量10GB，产于中国。无论从外观还是接口来看，这款硬盘与市场上的希捷U5系列毫无二致。它虽然是ATA 100接口的，但只有5400转/分，而且仅用40针的ATA 33数据线与主板相连。也许微软也很清楚U5的实际传输率与ATA 100相差甚远，所以干脆用了ATA 33的数据线以节

约成本（其实也省不了几块钱）。另外，据说有一部分XBOX使用的是8GB的西部数据WD 80EB硬盘，采用单碟8GB的设计，5400转/分，2MB缓存，平均寻道时间12.1ms，由于那款硬盘属于西部数据低端的Protégé系列，所以想必性能也好不到哪儿去。不过对于一部游戏机来说，能够装备上硬盘总比只有光驱强了，况且5400转硬盘的噪音会更小一些。实际上，微软还将赋予XBOX更多的功能，包括上网甚至进行简单的图片、文字处理等等（是不是想起了过去的"维纳斯"？），这些都需要硬盘来存储相关的软件。

XBOX配备了一款5速的DVD-ROM，从光驱外壳的标签上可以看到它产于深圳（又是中国制造），型号为TGM600，上面写着Thomson OKMCO SHENZHEN Co. LTD（深圳汤姆逊电子工业有限公司），这是深圳一家专门生产DVD机和DVD-ROM的外资企业。这台DVD-ROM与硬盘采用一根普通IDE数据线连接到主板上，但是它并没有使用PC机上常见的+5/+12V电源线接口，而是用了一个6针的专用电源接口连接到主板上。它除了用来玩游戏之外，还能够用来播放DVD/CD。不过，XBOX不直接提供DVD影片的播放能力，而需要用户购买附加的遥控器才能实现这一功能（呵呵，真是生财有道）。比起PS2自带的DVD播放能力，XBOX这样做不能不让人感到有点遗憾。

六、电源部分

XBOX的电源部分看上去也和PC机电源比较类似，只不过是整合在机箱内的，没有单独用金属壳包起来，用料很足，做工看上去很不错。正如我们所预料的那样，电源是由著名的台达电子（Delta Electronics）制造的，台达的电源口碑一向很好，在全球占有相当大的市场份额，许多国外品牌机中都能见到台达电源的身影，市场上常见的大水牛电源就是台达OEM生产的。XBOX中的这款台达电源上面同样印着"Made in China"。

七、I/O接口部分

由于NV2A并未内建对视频输出功能的支持，所以需要搭配一颗附加的视频输出芯片。XBOX用的是CONEXANT CX25871芯片，这也是目前许多GeForce2/GeForce3显示卡所采用的视频输出芯片。这颗芯片提供了对HDTV（高清晰度电视）的支持，最高输出分辨率为1024×768，不过要想实现HDTV功能，还需要另行购买微软提供的HD A/V Pack组件，价格为20美元，掏银子吧（比尔窃笑）。

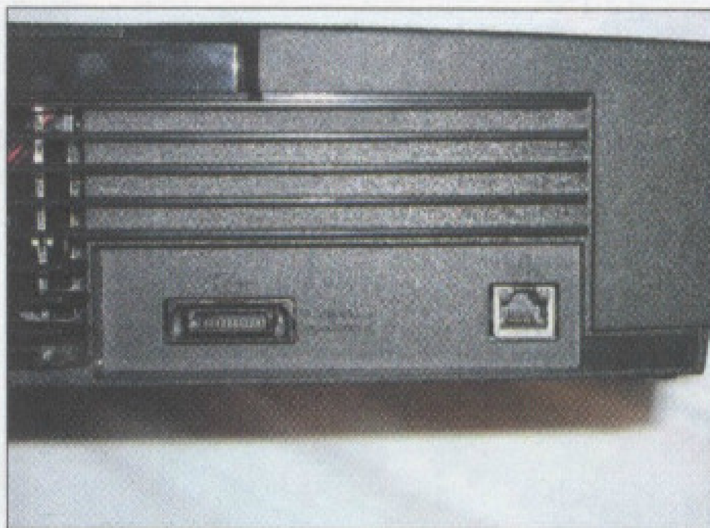
XBOX采用了一种专用的接口与手柄相连，它实质上就是USB 1.1接口，只是外形不同而已。

XBOX配备了一颗德州仪器（Ti）的4口USB Hub芯片以提供对4个游戏控制器的支持。其实，MCPX南桥本身就能够支持6个USB接口，可XBOX还要配备附加的Hub芯片，这一点确实比较奇怪，难道是觉得MCPX内建的USB控制器性能不够好？

介绍到这里，大家应当对XBOX的内部结构有一定了解了。我们看到，XBOX中许多重要部件都是中国制造的。XBOX作为一台性能强劲、功能完备，且具有"中国血统"的新一代游戏机，却不在中国销售，这多少是一种遗憾。

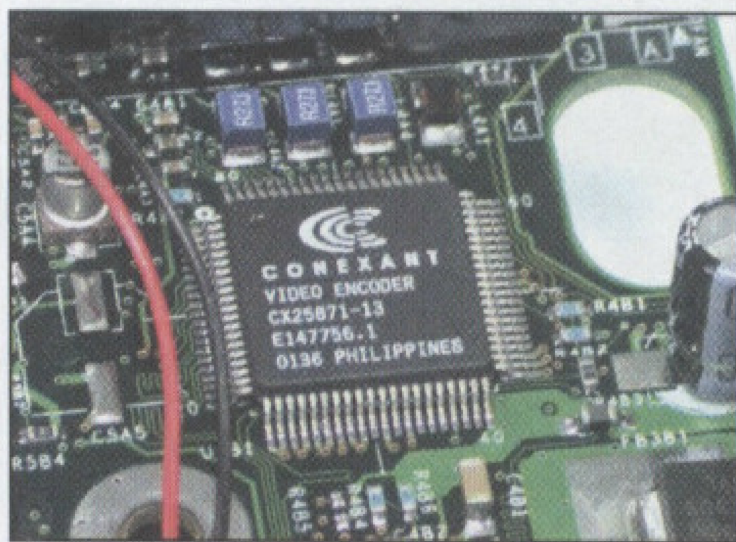


电源也是"Made in China"。

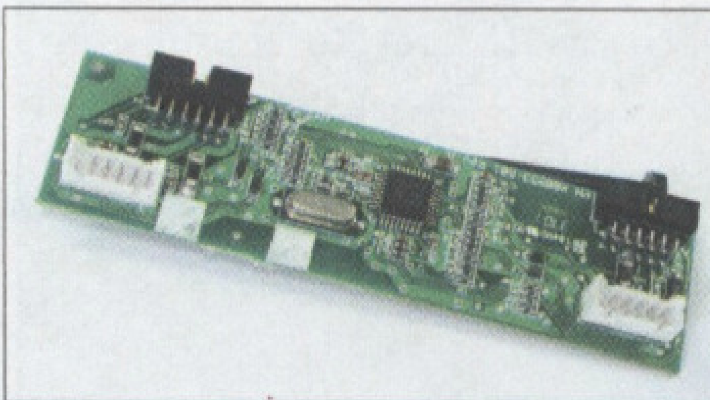

AV输出接口(左)与10M/100M网卡接口(右)。



XBOX专用的USB手柄接口。



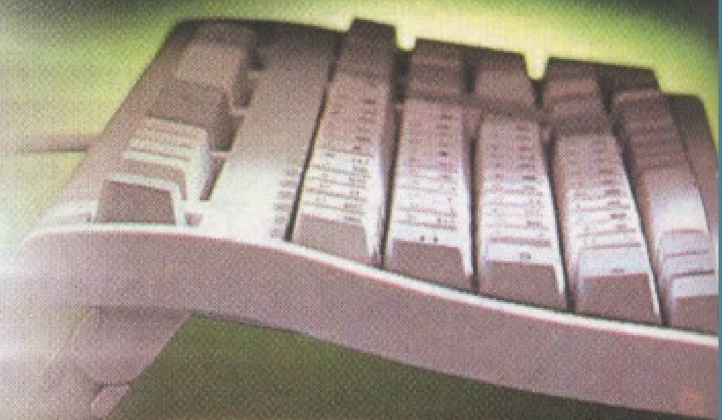
XBOX内的CONEXANT CX25871视频输出芯片。


XBOX的USB控制器电路板，左右各一个白色接口分别支持两个控制器。

一般我们提到输入设备时，首先想到的就是键盘、鼠标和手写板之类的东西。现在很多朋友装机的时候并不在意键盘的好坏，往往商家的配置单上也只是简单地写着“键盘鼠标共XX元”的情况。这些东西每天都与我们的手接触，如果质量低劣会对我们的手造成很大伤害，与健康有关的东西可马虎不得。其实，如何选择输入设备也有很大的学问，根据需要选购适合自己的装备，将为今后使用电脑带来极大的便利。

选择适合自己的“装备”

输入设备采购指南



■北京 冰宝宝、米老鼠、菜刀浪人

■键盘篇

目前市场上常见的知名键盘品牌有：罗技（Logitech）、明基（Benq，也就是过去的Acer）、米苏米（Mitsumi）、多彩（Deluxe）、昆盈（Genius）、爱国者等。另外有时还能见到一些从品牌机上“拆”下来的键盘，如IBM、Compaq、HP、Dell、联想等，一般都是OEM产品。下面，根据需求的不同，我们将电脑用户分为不同的群体，给大家介绍一下如何来选择自己需要的东西。

一般打字

经常从事文字录入的人，如寻呼台工作人员、编辑等，对键盘的各种附加功能要求并不高，只要手感好，长时间打字不会对腕部造成伤害就可以了。



明基无线键盘。

传统的一字型键盘在使用时要求双手摆放在字母中间位置，所以使用者不得不缩紧肩膀或悬肩夹紧手臂。长期使用，容易令使用者疲劳并造成身体伤害。人体工程学键盘在两个方面成功解决了以上问题：在水平方向上将字母键一分为二，成“八”字型分开，其分体角度是依据使用者的手自然放在键盘上所形成的角度。这样，使用者不必收肩、夹臂，能有效消除长时间使用的疲劳感；在竖直方向上也将键基分成“八”字，这是根据人手掌平伸时的一个自然角度而定的，使用者避免了翻腕，保证腕关节不受损伤。通过手托和反向支撑脚（键盘下方），承担起手的重量，使用者不需悬臂，有效减轻肩、臂、腕的负担。

如果不计较价钱，当然是国外的大牌厂商如IBM、Microsoft、罗技等人体工程学键盘最好了。如Microsoft的人体工程学键盘，它在手腕的位置垫得很高，这是为了减少手腕的疲劳，但对于习惯了旧键盘的人来说可能会觉得手像是要往下滑一样。不过当你适应了它之后，你的手腕可以得到很好的休息，这样可以最大限度地减少疲劳。这款键盘还可以通过软件设定快捷键，对于那些成天“吭哧赛”、“吭哧喂”（Ctrl+C、Ctrl+V）的网站编辑来说（各位大编看了可别骂我呀）非常方便。它还具有两个USB接口，相当于一个双口的USB HUB。要说缺点嘛，就是价格……500元左右吧，而且现在市场上不好找。



Microsoft Natural Keyboard Pro人体工程学键盘。

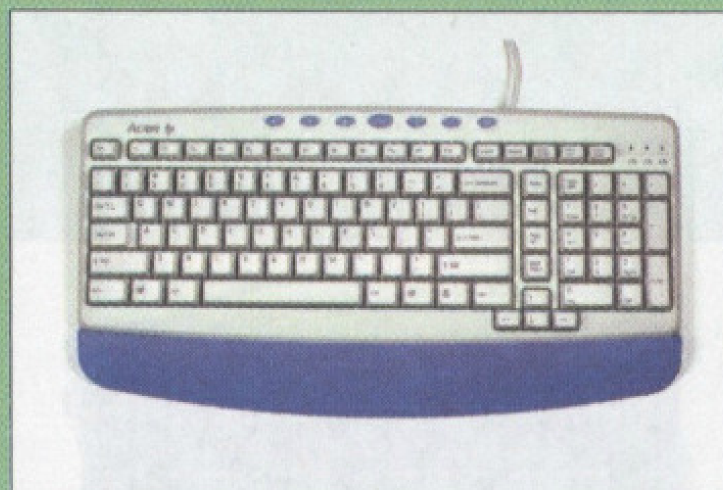
如果嫌上面几款太贵，那还有一个国产新贵——爱国者5351人体工程学键盘。它没有Microsoft的人体工程学键盘那么多华丽的功能键和USB接口，所以成本就降了不少，90元左右。键帽上的字体采用双色注塑成型，耐磨损，这也是爱国者键盘的一贯特色吧，而且它还防水哟。现在很多号称“人体工程学”的键盘都只是加了一个腕部的护托而已，而爱国者的这款键盘可以说是真正符合微软标准的人体工程学。不过和微软等的一些高档产品相

比，它的按键手感比较硬，较适合手劲稍大的朋友。而且爱国者的产品在护托左边采用了圆弧设计，使得左手大部分放在托盘边沿上，使用久了手掌会略感疼痛。不过从性价比上考虑，这款产品还是很不错的，向大家推荐！

上网及一般家庭、办公用

说实话，这样的用户占了绝大多数，而供这部分用户选择的产品种类也最多，价位也很齐全，从25元到100多元的产品市场上都能找到。而键盘市场占有率最高的Acer（明基，现在改名叫Benq了）也正是抓住了这部分市场，才有了今天的成就。

明基的52V、52P、52G、52M在市场上都有较好的口碑。52V应该算是大家最熟悉的一款产品了，当然假货也最多:)。这是一款超薄型键盘，没有腕部的护托，背面采用钢板设计，相对于一般的104键来说，它增加了Power、Sleep、Wake三个键。该键盘的3个指示灯采用瘦枣核的形状，配上本来键盘本身就是超薄的，看上去很秀气。52V的手感相对于那些廉价的键盘自然要好上许多，但跟那些高档键盘相比还有一定的差距，主要是键位粘滞感要略强于那些高档键盘，不大适合快速输入。不过60元的价位，能有这样的表现已经算不错了。



明基52G多媒体键盘。

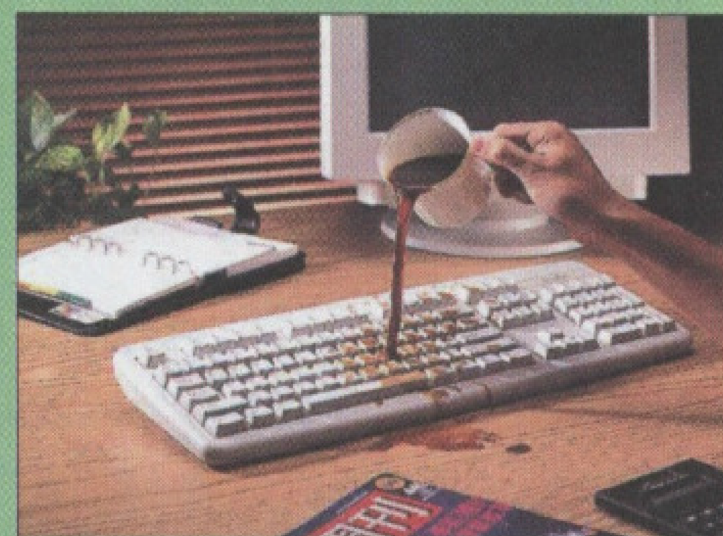
52P键盘具有专利的防水防尘设计，按键弹性比较好，带有墨绿色半透明托板，键帽从前列至后列采用小弧面设计，让使用者手指在键盘上移动时更为方便省力。个人感觉它的手感要略好于52V，价位也在60元上下，是一款典型家用键盘。而52G则是明基键盘里比较高档的产品了，它是一款网络多媒体键盘，所有的棱线和边角都采用圆滑过渡，配有时尚的蓝色磨砂托板，显得比较高贵。这款键盘也主要是面对上网族的，在键盘上盖顶端，对称排列着1大6小共7个蓝色按键，从左到右分别预设了“静音”、“音量减小”、“音量增大”、“WWW上网热键”、“收藏夹”、“搜索”和“E-mail”等常用功能，而且除了“WWW”以外都可以自己定义功能，显得很贴近用户。另外，它的价位在110元左右，比较适合上网用户。



明基52V超薄键盘。

52M则是明基专门针对办公用户推出的键盘，它采用意大利名师设计，键帽从前列至后列也是采用小弧面设计（这好像是明基的专利了），让使用者手指在键盘上移动时更为方便省力，而且键盘具有防水设计，价格在100元左右。它的手感笔者认为比罗技的“易上手”略胜一筹，按键比“易上手”轻，比较适合那些温柔的MM（白领女性？），呵呵。

罗技在键盘领域也是保留了它的高贵形象，以前根本没有低价位的产品。随着“劲貂”和“网际劲貂”等平价鼠标的推出，罗技也开始重视“平民”市场，70元左右的“易上手”就是其低价位的典型代表。它按键柔软，弹起及时，手感比较舒适，而且打字时噪音很小，外形比较简洁，其性价比和鼠标领域中的“劲貂”有异曲同工之妙。



明基52M防水键盘。

键盘“KOF”一族

哈哈，虽然格斗游戏最佳的操作工具是手柄，但不是走到哪里都有手柄提供给疯狂地随时都想跟人过招的你用。所以，现在很多热衷于电脑模拟器的拳皇一族大部分还是使用键盘来“切磋”。而喜欢玩格斗游戏的人都知道，在关键时刻使出超必杀或连续技有多重要！这就需要键盘有很好的按键弹起和连续按键的互不干扰性能（当然你自己的格斗水平也要够啊，呵呵）。因为一般发招时都是需要输入连续的方向指令，而且两个人通常都在一个键盘上切磋，所以备选键盘的以上两点性能至

关重要！

这里向大家推荐罗技的“抢手”键盘。虽然130元的价位对于一款没有任何特殊功能的104键键盘来说确实显得有些高，但它的手感真的很好。它的按键感觉非常轻，甚至轻得连“易上手”、“52M”等那种柔软的感觉都没有了。用它玩KOF等格斗游戏真是最佳选择。如果你技术好，那可以很轻易地把握对手哪怕一瞬间的失误而打出赏心悦目的连续技。由于它的按键很轻，所以打字速度快的人也会感觉得心应手。但很多刚开始接触电脑或对电脑并不熟悉的人按键的力量都会比较大，所以这款键盘并不适合他们。如果你按键的力度大了很容易造成连续打出同一个字母的情况，呵呵，因为它太灵敏了。要说缺点嘛，就是它的键帽比较松，可能有些人会对它不适应。因为这点，在打字的时候会发出一些噪声，比那些按键柔软的键盘声音要大些。另外就是价格高了些。



爱国者笔记本键盘。

其实现在还有一种游戏对键盘的要求也很高，那就是VOS，一款音乐模拟游戏，类似于科乐美的模拟DJ机游戏。如果没有专用的控制器，就需要一款好的键盘来玩，它要求键盘不能有冲突键位，而且响应要快，这两点和KOF的要求是一样的，所以各位VOS迷照上面的方法来选择就可以了，这里不再多说。

宿舍学生族

现在在校大学生拥有电脑的比例越来越高。其实，大学生们对键盘的要求一般很低，无非就是玩玩连线游戏（用用星际的快捷键之类）、上网聊天、编程序等。但宿舍有它的特点，就是很挤！像笔者学校宿舍的电脑数量平均在3台左右，这样的条件就不允许有很大的空间放键盘。那些人体工程学键盘在宿舍就全无用武之地了，所以小巧、超薄的键盘是宿舍电脑的最好选择。而且宿舍里人来人往，也经常会出现几个哥们挤在一起一边磕瓜子一边看VCD的情况。在这种情况下，键盘里难免会留下一些东西，小巧的键盘比较方便清洗。一个较好的选择是爱国者的笔记本键盘。笔记本键盘的手感自不用说，主要是它非常小巧，按键之间的空隙很小，不易进瓜子壳之类的东西:)。不过这款键盘价格有点高，学生购买的可能性不大。剩下的么，就是明基的52V了。这款60元左右的键盘手感虽然一般，但造型优美，是超薄型，为学生一族的首选，不过现在市场上明基的假键盘以52V为最多。明基最近推出的键盘底部都有防伪电话，大家购买时注意打个电话验证一下。另外明基还有一款52T，体积更小，但价格稍高一点，要80元左右。



明基 52T键盘。

最后说一点购买键盘时需要注意的地方。在购买键盘时需要注意一下键盘的键位。比如有的键盘的Backspace是一个键位，回车键是三个键位的大键，有的Backspace键是两个键位，而把它旁边的“=”键挤到了回车键的上面，回车键则缩水变成了两个键位的小键。有些人习惯用大的回车键，如果用了小的就会经常出现按回车的时候敲到了“\”键。而有的廉价键盘还有一些现在已经不用的键，如“Fn”，而且放在“Shift”键的位置，让“Shift”键变小了。如果买来的键盘键位跟自己的习惯不同，那会很影响情绪的，大家购买时一定要看好。另外，中高档键盘按键上的文字一般都采用激光刻蚀技术，手按上去有凸出的感觉，这样的文字不容易磨损。而那些低档键盘按上去平平坦坦的，文字一般都是油墨印刷的，用久了就会出现文字颜色变淡甚至消失的情况。还有，每个人的情况不一样，笔者上面所说的手感好坏并不绝对。比如大部分MM喜欢轻柔一些的键盘，而有的GG则喜欢那些按键比较重的，要根据自己的实际情况进行选购。

价格很便宜的键盘最好不要买，尤其是一些网吧，为了节省成本购买一些二三十元的键盘。这种键盘往往开始用的时候手感还凑合，但用不了多久

就会显出疲态了。要知道，现在上网吧的人当中有60%以上都是聊天的，如果键盘不好用，经常出现“卡壳”的情况会让人多么烦躁，所以不要在键盘上太节省。同时，也不用太迷信名牌的键盘，我在市场上就发现了很多不知名的国产键盘，价格很便宜（相对于名牌来说，并不是那种二三十元的超廉价货），但是手感并不输于名牌的产品。其实，罗技和明基的键盘也都是在国内生产的，毕竟键盘的技术含量并不是很高，国内的产品跟国外的差不多。还有，从一些国外品牌机如DELL、COMPAQ、IBM等上面卸下来的键盘质量都是很好的（国外的品牌机很重视键盘的质量），用料手感都不错。由于是散装货，这种品牌机键盘的价格并不贵，一般在百元上下，也是一个不错的选择。

好了，就到这里吧，各位完全可以对号入坐，选择自己需要的产品了。


明基52X键盘。

■手写板篇

目前市场上的手写板产品大多侧重文字输入，如果你需要的是一款适合做图的手写板，直接去买名牌产品就行了，名牌产品大多都非常专业，基本不需要考虑其性能问题。但是大多数考虑手写板的都是因为对键盘输入中文感到头疼的用户，所以我们还是来关心一下目前市场上比较常见的一些手写板产品吧。

汉王

汉王这个品牌应该是我们最早了解到的手写板产品，依靠OCR软件为技术基础，软件本身的优势显而易见。笔者个人认为汉王笔的软件易用性设计得较完善，从界面、方便、实用等方面都是比较完整的。

蒙恬

蒙恬这个品牌制作手写板也是从OCR软件转行而来，因此软件方面的优势同样明显。另外，蒙恬在易用性方面是比较完善的。

兴荣

兴荣仙指系列手写笔除手写功能之外，做图性能也比较强。软件上还捆绑一些简单的图形软件，看来厂商设计的主要目标是偏重绘图方面。

三能

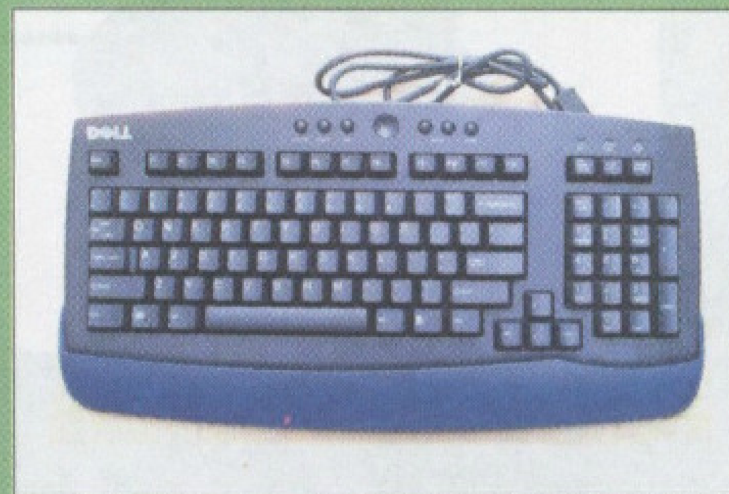
三能的产品应该算是家用市场上比较偏高端的，而且有配合键盘的产品。设计上比较注重“人体工程学”，在外形设计上给使用者更好的感受。

大恒

大恒的手写板产品为OEM得来，因此最大的优势就在价格，据说最近的促销活动中大恒的“小神童”价格竟然跌破百元大关，至少从价格上看是很吸引人的产品。

爱国者

爱国者的产品比较偏重于与键盘的整合，以往我们所见到的都是以“手写键盘”为主的产品。当然从技术上说生产单纯的手写板产品也不成问题，目前市场上也可以见到。不过相比手写键盘约为300元的价位来说，价格280元左右的手写板竞争力肯定不如手写键盘。


DELL USB键盘。

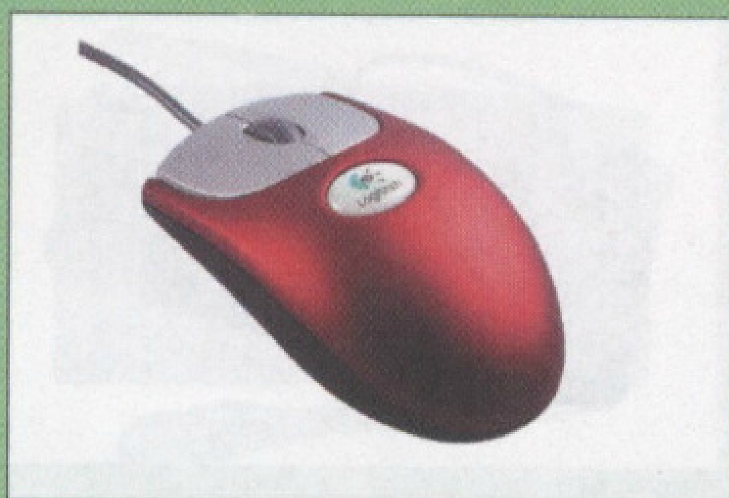
笔者个人认为爱国者的手写识别在潦草问题上处理得很好，可以说是偏重软件识别的设计结果，把潦草的字找到字形尽量接近的常用字，因此很好地解决了潦草识别的问题。

总的来说，各款手写板的性能相差都不远，作为家用产品从性能和实用上已经足够我们的需求，在考虑现有条件的基础上选择一款适合自

己的产品应该不是问题。

■鼠标篇

由于Windows的普及，鼠标越来越被用户重视，如何选择一款好用的鼠标就成了摆在各位用户面前的一大问题。千万不要相信装机配置单上的“鼠标+键盘=××元”，这样的鼠标会让你觉得很郁闷，不但手感不好，用着很累，而且过不了多久你就会发现你的鼠标完全不听使唤，开始“自作主张”起来。所以选择一款好的鼠标是绝对有必要的。



罗技极光旋貂。

选择鼠标最先要考虑的问题就是分辨率。分辨率（dpi）是指每移动一英寸能检测出的点数，分辨率越高，其精确度就越高。机械式鼠标一般达100~300dpi，光学式鼠标一般达到400~520dpi。通常用户选用灵敏度为300~500dpi的鼠标就行了，作为图形处理或某些特殊用途则需要更高的灵敏度来进行精细的处理，目前罗技等公司出品的光学鼠标已经将分辨率提高到了800dpi。

其次，我们要考虑的问题就是鼠标的接口。目前PS/2接口的鼠标比较普遍，几乎所有的主板都支持，无论是安装还是使用都相当方便；串口鼠标已经不多见了，不应在考虑之列。随着USB接口的日益成熟，鼠标接口开始向USB过渡，现在已经有大量的鼠标采用了USB接口。它的优点是精度更高，而且支持热插拔，使鼠标更加灵活、安装更加方便，而且价格也并不比普通PS/2鼠标高多少。条件容许的话应首先考虑USB接口的鼠标。

另外，我们还要考虑到我们使用鼠标的主要目的是什么。如果你只是一般的用户，那么标准的两键或3键鼠标可以应付常规操作；如果需要进行设计制作精密图形，那么你就需要一款精度高一些的鼠标了，光电鼠标是首选；经常上网的用户，则可以选择带有滚轮的鼠标，它会在你浏览网页时给你很大的帮助。

在这个讲求时尚的时代里，有什么理由让我们的鼠标落伍呢？现在越来越多的鼠标开始注重外表，大多数鼠标造型漂亮、美观，而且手感舒适。这方面以罗技、微软等大厂做得尤为出色，最典型的例子就是罗技的银貂。银貂独特的外形设计可谓经得起时间的考验，历经数年依然让人觉得前卫，且手感极佳。曾经有人形容使用银貂的感觉就像戴手套一样舒适，可见它确实是一款人体工学的结晶产品。



罗技银貂。

下面笔者就按照不同用户的需要介绍一下具体的产品选择：

普通用户

普通用户对鼠标的要求并不高，只要能够满足日常上网、工作、学习就可以了。这些工作鼠标精度要求不高，一般产品完全可以满足需求。可选范围也比较大，笔者推荐双飞燕系列鼠标。双飞燕系列的价格比较贴近普通用户，外观、手感也都不错，而且要比普通杂牌鼠标耐用得多。只要选择一款真品的双飞燕鼠标，普通用户的需要就迎刃而解了。

图形图像制作

这方面对鼠标要求相当高，首先就是要选择一款精度高的鼠标，其精度至少要在500dpi以上。这样我们的选择范围就缩小了很多，一般鼠标的精确度是难以达到要求的，所以应尽量选择光电鼠标。老式的光电鼠标需要一个特殊的垫板才能正常工作，而且一旦垫板磨损，则鼠标的精确度会大大降低。目前这种鼠标的数量已相当少，价格也没有刚推出时那么高了，如果出于收藏考虑，可以选择质量较好的产品购买。

目前流行的光电鼠标采用的技术大多与罗技的Marble技术类似，这种鼠标不再需要特殊的垫板，而且精确度可高达800dpi，用作图形图像软件是相

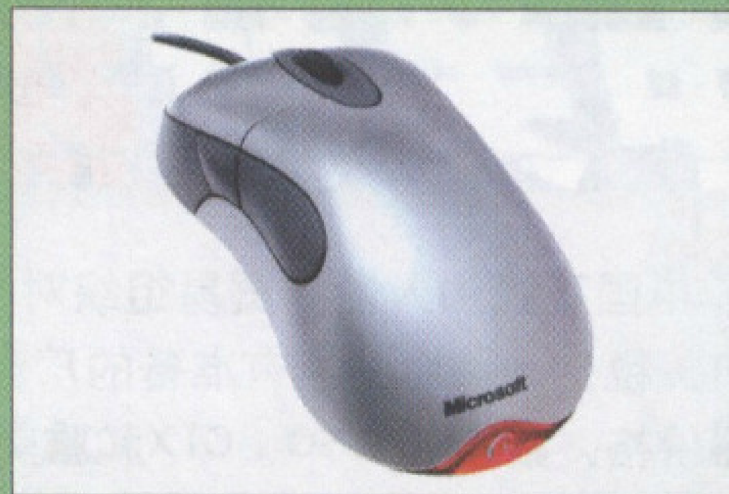
当不错的选择。目前市场使用这种技术的鼠标主要有罗技的极光和动感系列、微软的网际探索鼠系列以及双飞燕的光学4D等，各位可根据自己的个人喜好选择。

FPS游戏玩家

在激烈的FPS（第一人称射击游戏）中，鼠标的好坏直接决定了你的生存时间，选择一款好的鼠标可以帮你在紧张激烈的竞赛中更加游刃有余。同样，此类用户购买鼠标时首先要考虑的也是精确度，因为高精确度可以让你的枪法更加精准，选择时仍然应以光电鼠标为主。当然，如果你能拿到那款精度为1500dpi的Razer，就当我什么都没说，因为这款Razer就是一款普通的光学机械鼠标，但它的精确度却是许多光电鼠标都无法企及的。另外，由于比赛节奏相当快，如何迅速换枪就成了FPS迷的必修课。这时，一款键位多的鼠标就可以让你觉得“换枪原来可以更简单”。因此，适合玩FPS游戏的鼠标应该具有较高的精确度和较多的键位。目前市场上这样的鼠标也很多，如果考虑价格因素，双飞燕光学4D是不二选择。它拥有800dpi的精度和多达5个的键位，最重要的是它的价格便宜。另外，罗技的极光银貂和动感银貂都是不错的选择。这两款鼠标都采用了Marble技术，精度极高，而且全部拥有4键配置，动感银貂还支持力回馈，可以让你的游戏体验更加丰富多彩。

另外，目前市场上还有大量的无线鼠标可供选择。这类鼠标的好处是不再需要那条讨厌的“鼠尾巴”，操作更加自由。选择这类鼠标时应当注意的是无线传输方式，红外线的最好不要考虑，因为红外线的载波能力和传输能力都非常有限，对鼠标放置的位置和角度要求较高。建议选择采用R.F.（无线电）技术的无线鼠标，这才能称得上是无线。无论你在任何角度、任何位置，无论这中间有多少障碍物，只要在有效使用范围内，你都可以用无线鼠标轻松地操作你的PC。

以上是选择鼠标的一些注意事项，个人观点，并不全面，选择什么样的鼠标还是要你自己来决定，这些只是建议。最后，祝各位都能选购到好用的输入设备。



微软光电鼠。



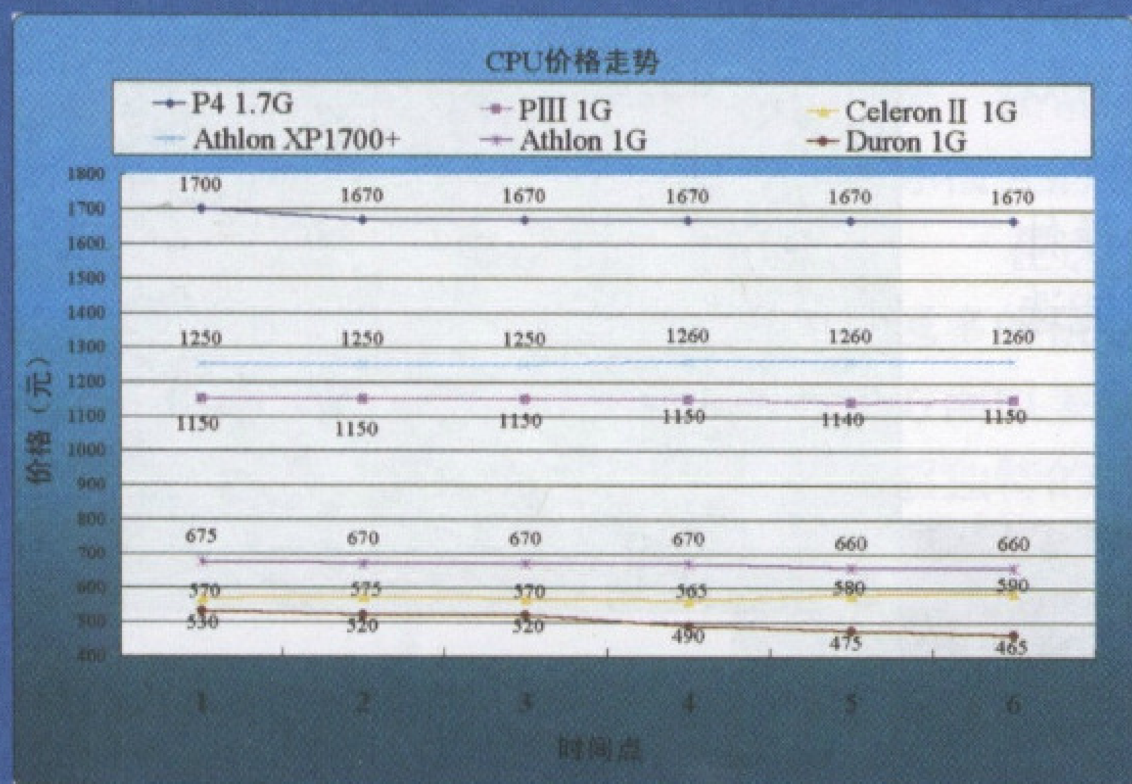
明基“电光鼠”。



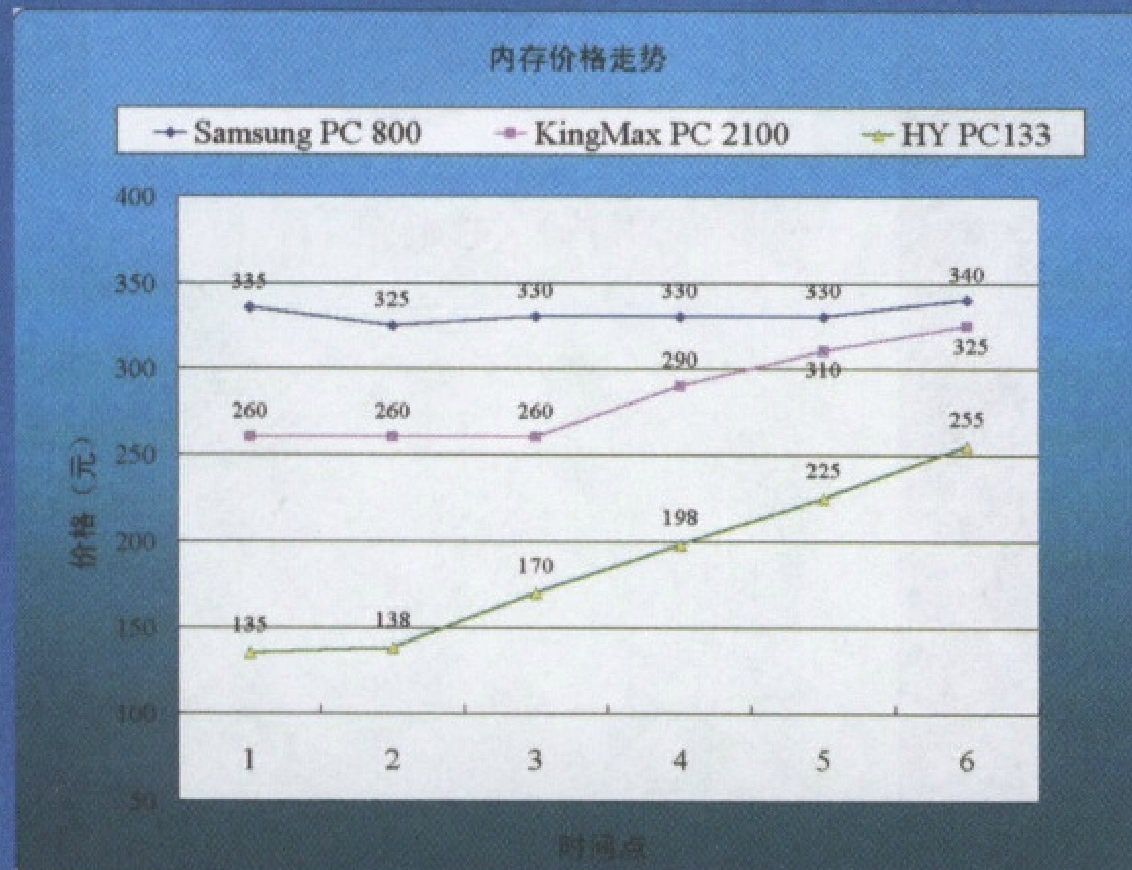
中关村视野

中国正式加入世界贸易组织对中国IT界的影响无疑是深远的，2002年1月1日，中国政府宣布下调许多电子产品进口关税，一些对此早有准备的厂商立即对相关产品进行了价格调整：SONY率先全面降低特丽珑管的中高档纯平显示器价格，紧接着NESO、CTX和雅美达也采取了相应的动作。不过这些先导厂商的动作暂时还没有掀起CRT显示器的降价狂潮，其影响力远远不及2001年美格的“珑行天下”，不过相信CRT价格还会走低。当然，入世也不意味着所有配件的价格都会下调，LCD显示器由于面板供不应求价格上调，这段时间价位比较高，并且估计这样的情形还要持续半年左右。不过这一个月来给所有关心硬件价格的人印象最深的却是SDRAM和DDR的疯狂涨价，由于厂商控制出货量，市场上很多装机商甚至抱怨没有足够的内存来组装机器。

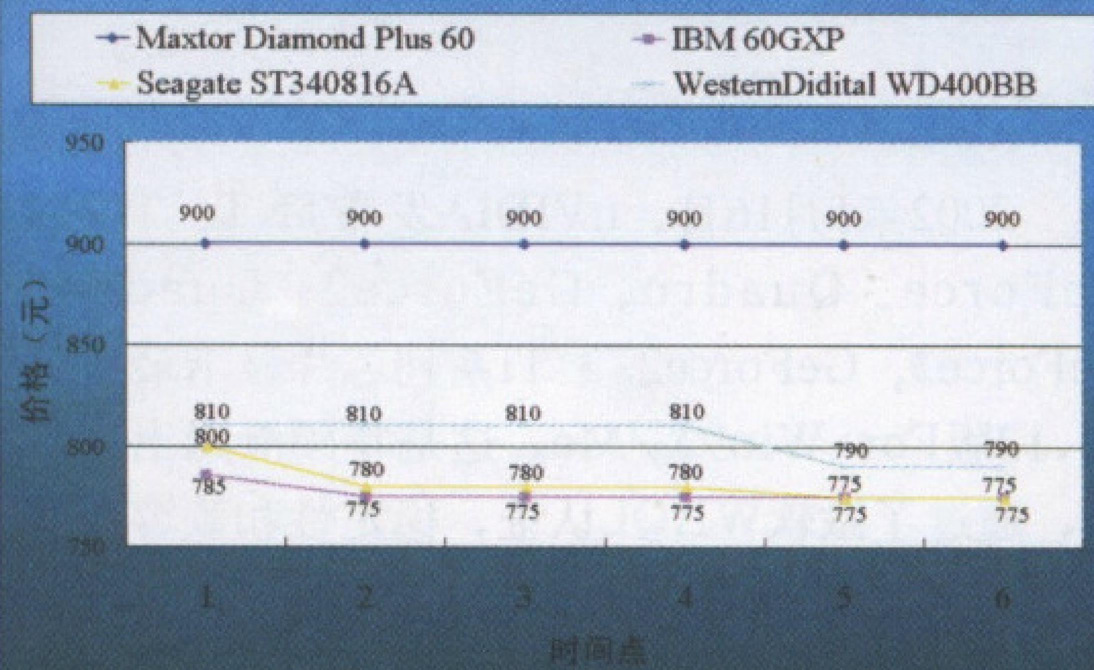
这期“中关村扫描”跨年制作，我们选择的时间点紧接上个月，即从2001年12月21日起，每隔5天取一个点，依次类推，第6个点是2002年1月15日。



我们选取的样本和上次一样，P4是Socket 423针脚盒装CPU，Athlon 1GHz是266MHz外频的散装产品。CPU方面，这个月来价格都非常稳定，最高的P4价格依旧高高在上，平均价格是1674元。2002年1月7日，Intel发布了Northwood核心的P4 CPU，并且加大了供货量，相信近期Intel应该会有降价举动。AMD随同Intel发布Athlon XP2000+，不过降价的却是低端的Duron，Athlon XP系列由于在市场上相当畅销，价格稳中有升。Duron 1GHz的价格和Celeron II 1GHz价格相近，平均价格分别是496元和577元。



内存涨价已经不是什么热门新闻了，不过这个月内存的价格实在让人有点看不懂，目前HY PC 133、KingMax PC 2100和三星PC 800 128MB内存的价格分别是230元、310元和335元，RDRAM的价格和上个月相比几乎没有变化。从来没有看到这3个不同级别的内存之间的价格如此接近，DDR价格的疯狂上涨让RDRAM似乎看到了一线生机。不过这样的价格形势改变了芯片组之间的性价比关系，想必也是厂商不愿意看到的，相信是有人在背后恶意炒作。可以肯定在今后一段时间DDR和SDRAM的价格会逐步下调，但是不会到达很低的价位。



硬盘的价格很稳定，各个厂商主流产品的供货量都很足，所以价格都是稳中有降，这极有可能打破硬盘价格在年前上扬“惯例”。Maxtor的金钻6价格明显高于市场上其他3家是因为商家给的都是含税价，并且由于良好的售后服务保障，Maxtor硬盘在市场上非常畅销。Maxtor用事实说话：价格不是一切。其他3家硬盘价格基本上持平，相差在30元以内，如果不出意外，硬盘的价格将持续低迷。目前市场主流硬盘已经是40GB，而Maxtor更是推出了160GB的硬盘，超过目前所有主板BIOS的支持范围，看来“海量”硬盘需要重新定义了。

小虫游村

本月最眩产品：Northwood P4

2002年1月7日，Intel终于正式发布了Northwood P4处理器，包括1.6、1.8、2.0和2.2GHz共4款，由于采用新核心和0.13微米铜连线制造工艺，Northwood P4理论最高频率达到了惊人的6GHz，二级缓存为512kB。尽管目前最高频率是2.2GHz，日本有的疯狂超频用户将它超到了3.5GHz，使用的散热器竟然有4个风扇！不过想必中国的计算机用户很难得有这样的勇气和技术，因为Northwood实在太贵了。小虫在村里仔细搜寻了一番，发现有卖的柜台寥寥无几，偶尔有人问津也仅仅是因为好奇，2.2GHz的Northwood P4价格是4500元左右：）。

灯箱广告 发人深省

小虫站在海淀路北面的一个灯箱广告前面久久不愿离去，已经很久没有一个广告可以让小虫驻足观望5分钟并长时间思考了。在北大南墙拆迁的残砖破瓦和呼呼寒风的夹击下，小虫忽然看见了：

“清新空气、绿色、水、还有您的健康。您确定要永久删除它们吗？”

这段话放在了一个“Windows警告”窗口里，左边是一个大大的黄色惊叹号，而鼠标正在指向“删除”按钮！实在无法说清楚乍一看到它时的那种震撼，一刹那间，小虫想起了很遥远的童年蔚蓝的天空、清澈的河水和依稀萦绕在耳边的笑声；也想起了刚毕业时因为无法忍受北京的污染而回家乡工作，却因为发现家乡的污染和北京其实没有分别又再次回到北京的经历。站在这样的灯箱前面，每个人都忍不住思考：我到底能做点什么？

商家欺诈手法：杀熟

很多初次装机的用户由于对电脑不熟悉，往往喜欢带上所谓的“大虾”进村参谋。小虫这天在太平洋电脑城2层某柜台和一个熟识的经销商闲聊，这时候有两人来配机器，买主明显是带了懂行的人过来防止受骗，不过小虫觉得该大虾似乎有点“面熟”。看他们讨价还价挺忙活，小虫就到别的地方溜哒去了。2个小时之后小虫又经过该柜台，买主已经走了，小虫向经销商问刚才那两人的来历，经销商看小虫也是内行就爽快交代了：其实那个“大虾”是托，一般配一次机器要给他200元左右，而买主那边就看“大虾”自己搞定了，一顿饭怎么也少不了的……

看来“大虾”日子过得挺滋润，不过他们的良心就似乎缺斤少两了。

二手市场 有点尴尬

现在市场上经常看到一些二手货出售，不过普通用户对二手货似乎有点心理障碍，二手产品低廉价格的诱惑和质量与售后服务的相应不完善让他们举棋不定。显示器是二手产品中比较值得购买的一类，现在有一些专门销售二手产品的地点。小虫和他们的经营者交流了一下，普遍反映现在销售情况不怎么好。尽管他们有的实行3个月保修的售后服务，但是用户还是比较怀疑产品本身的质量，而且二手产品的返修率也比新产品要高得多。小虫仔细看过很多款这样的显示器，发现都存在各种各样的毛病，看来挑选到合适的二手货的确需要锐利的眼光加上一点点运气。现在配件价格飞速下滑，这些二手产品的境遇相当尴尬。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	P4（散装478针脚）	1.5GHz/1.7GHz	1160/1550
	P4（散装423针脚）	1.5GHz/1.7GHz	1185/1500
	PIII（散装）	800EB/1GHz	980/1080
	赛扬II（散装）	850MHz/900MHz/1GHz	440/445/580
	Athlon XP（散装）	1500+/1600+/1700+	975/990/1140
	Athlon（散装 FSB 266MHz）	1G/1.2G/1.33GHz	665/750/790
	Duron（散装）	750/800/850/900MHz	275/310/325/365
硬盘	IBM 60GXP 7200转/分 2MB	20/40/60GB	690/740/940
	WD 1000BB 7200转/分 2MB	100GB	2020
	希捷 酷鱼IV代 7200转/分 2MB	40/60/80GB	770/960/1150
	迈拓 金钻七代 7200转/分 2MB	40/80GB	860/1640
	迈拓 星钻三代 5400转/分 2MB	20/40/80GB	720/750/1290
显卡	ATI RADEON 8500原厂	64MB DDR	2140
	UNIKA/小影霸 速配8000	GeForce3 Ti200 64MB DDR	1450
	耕升 蝰蛇 GeForce2 Pro	GeForce2 Pro 64MB DDR	790
	迪兰恒进 镭姬杀手RV6D	ATI Radeon VE 32MB DDR	440
	微星 MS-8839	GeForce2 MX200 32M SDRAM	380
主板	升技 BL7/BL7-Raid	Intel 845	920/1140
	华硕 P4B266/P4B266-C	Intel 845-D	1430/1310
	微星 K7T266 Pro2/K7T Turbo	KT266A/KT133A	930/630
	技嘉 GA-7VTXH/GA-7ZXE	KT266A/KT133A	900/700
	精英 P4VXASD	VIA P4X266 DDR	810
内存	三星 PC800 RDRAM	128/256MB	330/635
	KingMax DDR266	128/256MB	310/560
	现代 PC133 SDRAM	128/256MB	220/420
声卡	花王 SV550	YAMAHA 724芯片	75
	帝盟 S100	PCI ESS Allegro 芯片	100
	瑞丽春之颂DVD6	FM801 AC-3解码 5.1	240
	创新 SB Live!	Sound Blaster Live!5.1	400
显示器	MAG XJ810	19"日立显像管 0.26点距	2999
	PHILIPS 107P	17"纯平钻石珑 0.25点距	2580
	LG 774FT	LG未来窗 17"0.24点距	1800
	Benq（明基）78G	17"纯平 0.27点距	1750
光驱	美达 PS光驱	50速	250
	大白鲨DVD	12速/16速	400/450
	爱国者刻龙刻录机	12速/16速	599/699
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面	520
	EPSON Stylus Color680	喷墨打印机A4幅面	1050
	MICROTEK SM3600	42位真彩扫描仪，600*1200dpi A4幅面 USB接口	580
	紫光 Uniscan 1248UN plus	36位真彩扫描仪，600*1200dpi A4幅面 CCD	399

以上报价采集时间：2002年1月22日

驱动热报 Drivers Express

nVIDIA

2002年1月16日，nVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce2/3 Ti系列芯片显卡最新驱动23.12版For Win9X/Me。这是华硕泄漏出来的版本，通过了微软WHQL认证，稳定性和兼容性都有保证，网上已经有相关的测试报告，推荐用户使用。

Intel

2002年1月12日，Intel发布英特尔芯片组（Intel Chipset Software Installation Utility）最新驱动3.40.1001版For Win9X/Me/2000/XP。这个工具的作用就是使操作系统识别芯片组并发挥其最大性能，这个最新版本支持440BX一直到i860英特尔芯片组，并能够自动安装相应的Inf文件以体现芯片组的功能特征。这是Intel官方发布的版本，推荐有需要的用户更新此款驱动。

AMD

2002年1月8日，AMD发布芯片组Driver Pack综合驱动工具包1.30版For Win9X/Me/NT4/2000。这是AMD推出的综合驱动工具包最新版本，由AMD AGP Miniport驱动4.80 For Win9X/Me、AMD AGP Filter驱动5.22版For Win2000、AMD IDE Bus Master驱动1.36版、AMD IRQ驱动1.11版、Power Management电源管理驱动1.03版For Win2000和1.13版For Win9X/Me。一般情况下，安装程序会按照你的系统情况自动判定需要安装综合驱动工具包的哪个部分，不需手工干预。

ATI

2002年1月6日，ATI发布RADEON 8500/7500/7200/7000/DDR/SDR/VE/LE/AIW显卡最新驱动4.13.9008 Beta版For Win9X/Me。这个版本修正了在Comanche 4中的错误，增强了对SmoothVison功能的支持，据国外的一些测试表明，这款驱动有效地提升了RADEON显卡的性能。

本栏目行情由本刊记者搜集，驱动程序由驱动之家提供（所有信息截止到2001年1月21日）。部分驱动程序收录于《锐》刊2002年第3期\DRV\下。



编辑导语

我上大学的时候爱上了一个姑娘，她叫“中关村”。那时侯她还是个小家碧玉，虽然已经有了众多的追求者，但无外乎刚毕业的穷书生和那几年略有些资产的小爆发户。她的相貌并不出众，我却觉得看上去很美，我有些嫉妒那些追求她的人，总希望有一天也能投入她的怀抱。后来大学毕业，现实的生活使我另择新欢，我和她有了距离，不近不远，冷冷地站在一旁，或许还带一丝狞笑，在看。

这几年她一直在做整容手术，隆鼻、纹眉、双眼皮真是一样也不能少。人漂亮了心气也高了，虽然当年的那些追求者仍然痴情地围在她的身边，但是她已经不怎么在意了。她父母给她介绍了不少的对象，有中国的、也有外国的；有年岁大的成功人士，也有刚跳了龙门的后起新贵。面对如此浩大的追求群体，她越发飘飘然了，开始自封第一美人，开始和世界小姐“硅谷”叫板了。

忽然有一天世界先生“微软”突然提出要离她而去，更没想到媒体竟使用了“出逃”来加以形容，她的面子有些挂不住了。好在有她父母撑腰，“微软”先生的产品一件也不要了，让其也难堪了一回。可偏偏这个时候又有一个叫“新浪”的小白脸居然也提出分手，这回大家都有些吃惊，“美丽的姑娘你怎么了？”

其实早有有心人做过统计，在7000多人的追求大军中，95%还是来自小门小户的子弟。传统有时就是这么可怕，她再整容也是小家碧玉的出身，而大家闺秀的那份沉稳、雍容，特别是家族的势力决非朝夕可以超越。“中关村”如今浓妆艳抹，全身珠光宝气；贫穷而有志的青年被她昂贵的装饰吓走了；饱读诗书的学子因她的艳俗躲藏了；新老贵族却依旧鄙夷她无法摆脱的平民气息越发远去了。她的选择究竟是什么？她的选择究竟在哪里？

我只知道世界小姐“硅谷”并不是靠美容、靠和贵族的婚配而挣来自己的头衔。她是与那些追求她，一样贫困却一样有创意有志气的青年人奋斗出来的。既然要和“硅谷”比高下，还是先学学人家的精神吧。

虽然我不再爱她，但我依然为她心痛。我祝福她能有一个美好的归宿。

King
king@popsoft.com.cn

回归的天使 Windows XP

内置远程协助功能介绍

晶合实验

远程控制的概念以及相应的软件，其实很早就出现在我们的面前，并且在那个高速计算机比较缺乏、多用户共享计算的时代，它曾经是一种相当重要的工具。但是，随着个人计算机及因特网的普及，某些人开始利用此类软件进行非法活动，这时我们才开始意识到它的危害，并且不断地试图远离它们，曾经的天使，就这样渐渐沉沦。

"远程协助，远程控制？"

当我们怀着激动的心情，焦急地注视着Windows XP的安装过程时，也许会注意到微软在其新特性介绍中不无得意地提到了Windows XP的这个新功能。说实话，以前在很多人看来，"远程控制"这个概念，往往是和"黑客"、"木马"等可怕的名词联系在一起的，但是今天，微软竟然在操作系统中集成了这一功能。它到底是怎样的一种功能，给我们带来的将是便捷还是灾难呢？

为了帮助读者理解，我们虚构了一个生活中的场景，并尝试使用远程协助功能去解决我们日常遇到的困难。通过我们的介绍，大家也许会对这一功能有更深的理解。

首先是出场人物介绍，当当当……

小强： 游戏高手，过去一直在Windows 98和Windows 2000系统下玩游戏，最近听说Windows XP提供了更为强大稳定的游戏功能，不禁心头痒痒，于是装上了它（小编在这里向大家保证，这个小强可不会在墙角串串去，更不是那种在江淮地区就会生出双翼，在纷乱的学生宿舍中肆意飞舞的"小强"。虽然我们也了解"互联网上没人会知道你是条狗"这一"真理"，但是如果有只蟑螂要求远程协助的话，我想编辑部里还是会出现一堆碎镜片的）。

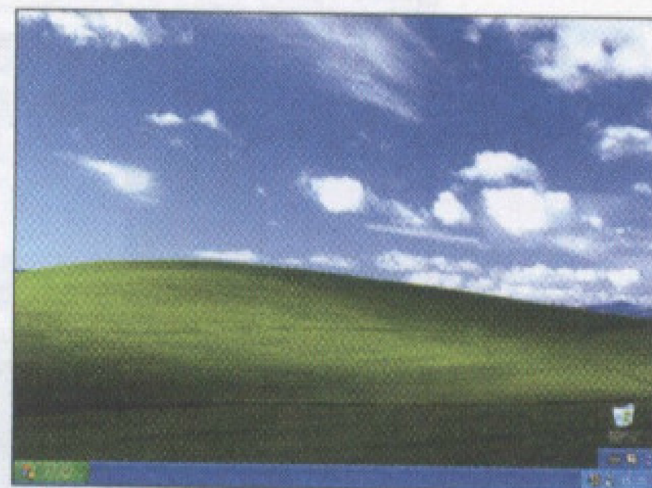
大宝： 小强的好友，某电脑杂志的编辑，很早就参加过Windows XP的beta版测试，最近又刚做完一个Windows XP正式版的专题，可以称得上是Windows XP方面的半个专家了（虽然在小强看来，大宝好强，似乎和卡通中的大宝一样，拥有一只神奇的机器猫，要不然为什么他什么都知道，什么都能做到。其实，大宝桌上的"机器猫"只是个什么好东西也掏不出的玩具而已）。

现在，我们的故事开始了。

Now loading……

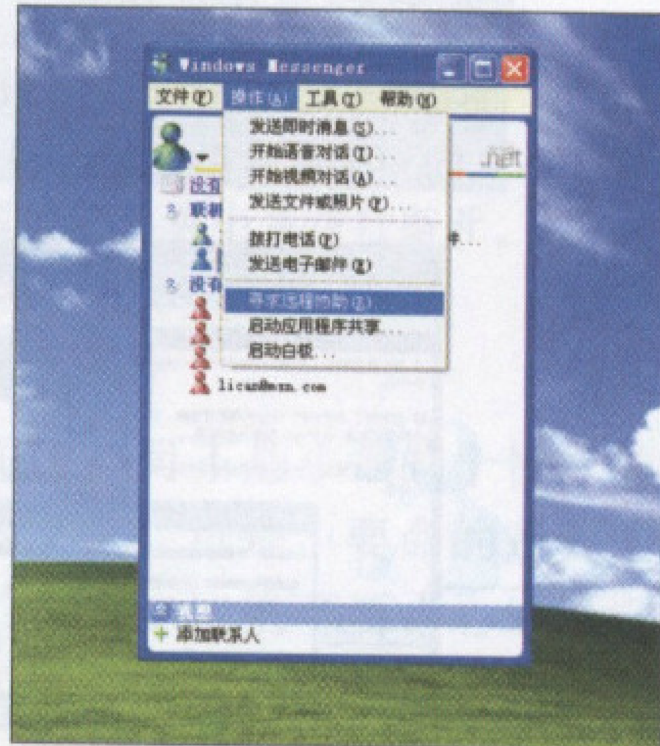
第一天

寒假到了，刚从学校返回的小强，一进家门，连棉衣也来不及脱下就直奔自己的爱机而去。为了准备期末考试，小强已经有一个月没有和心爱的电脑亲热了，何况这次还为电脑带回了更美丽的外衣——Windows XP。终于，在晚饭前小强装上了新的操作系统。看着屏幕上清新的草地，漂亮的蓝天白云，青绿色的开始键，高兴得小强快吃不下饭了。当然，晚上也不会早睡了……



第二天

"愉快的一天开始了！" 小强从床上一跃而起，扑向电脑，继续安装各种驱动和新软件。毕竟电脑不是只靠游戏支撑的，为了游戏事业，小强还需要很多的其他软件（其实只是为了妈妈进来的时候切换方便）。但是小强很快发现，桌面空空如也，而且每次打开"我的电脑"都需要在开始菜单中选取，挺不方便。不过界面确实很漂亮，这一天，小强仍然兴奋ing（现在进行时）。



从Messenger开始。

第三天

小强想看看自己电脑中设备的运行情况，"应该进系统属性的"，小强想。奇怪，在什么地方？小强习惯了在"我的电脑"图标上看属性，现在图标都藏到了菜单中，这咋办？哦……原来还是可以用右键的，但是感觉怪怪的。

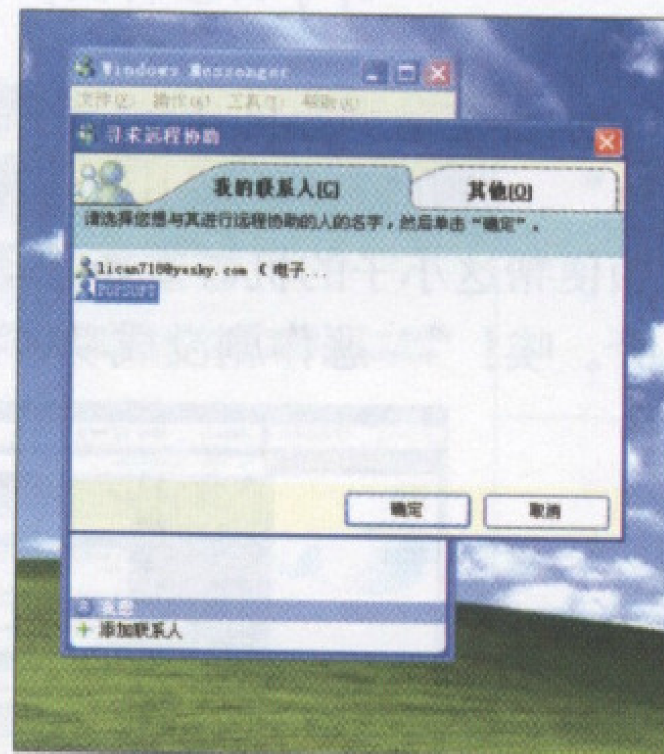
第四天

……

Now loading……

第五天

小强有些郁闷……



寻找远程协助的联系人。

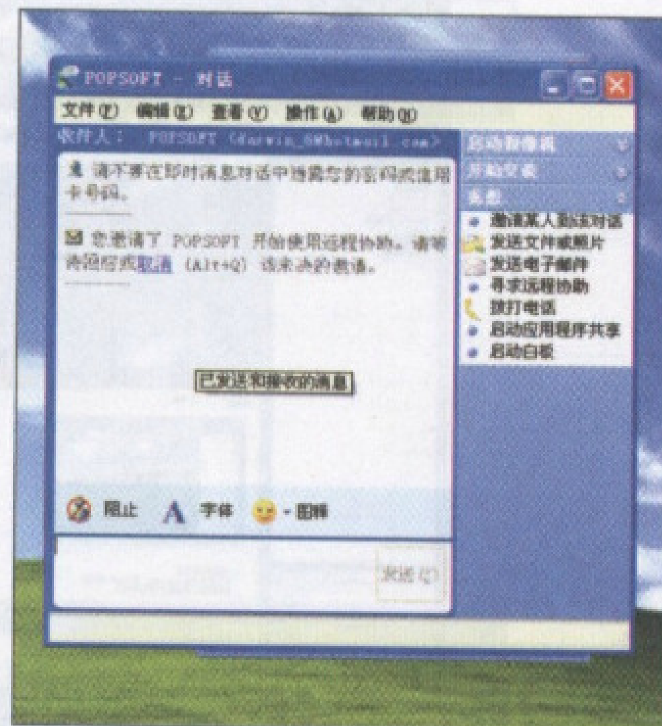
第六天

"我受不了啦！"小强开始觉得这种"光溜溜的"界面开始变得面目可憎，好想重新在桌面上看到熟悉的图标。但是很奇怪，这个设置不在系统设置选项中，也不在桌面显示属性的设置中。到底在什么地方呢？小强绞尽脑汁也想不出在哪。这时想起了在杂志社工作的大宝，对了，何不打个电话咨询一下……

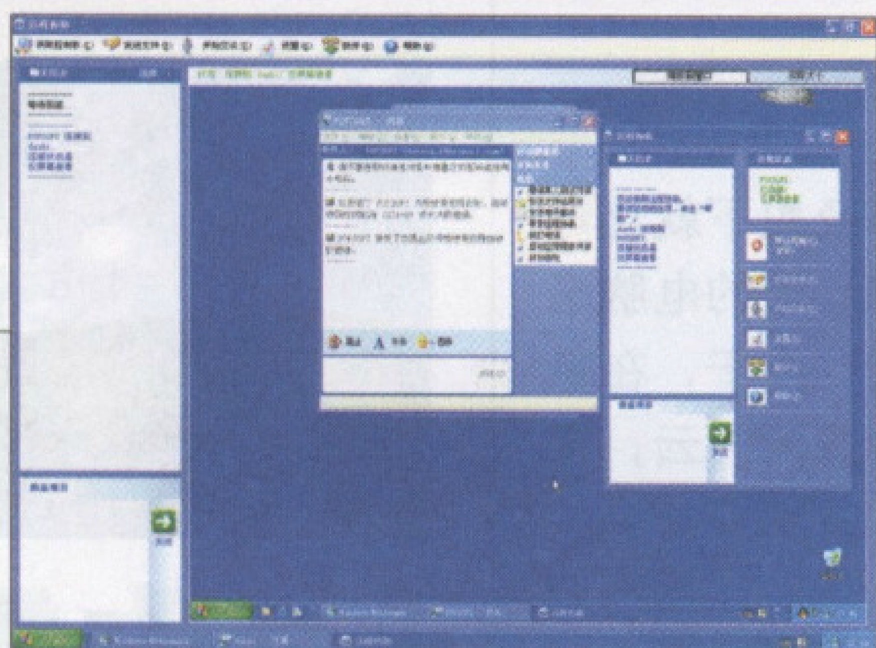
同一时刻，大宝正在紧张地赶写稿件。"Windows XP？菜单，图标？得了得了，哪来这么多废话，你跟我过去不是在Windows Messenger上认识的吗，这回还上Messenger，打开远程协助功能，让俺给你示范一回，保证两分钟就搞定。" 大宝一听这种问题就头大了，还好现在自己也在使用XP系统，简单的解决方法就在眼前，于是他放下话筒，顺手打开Windows Messenger。

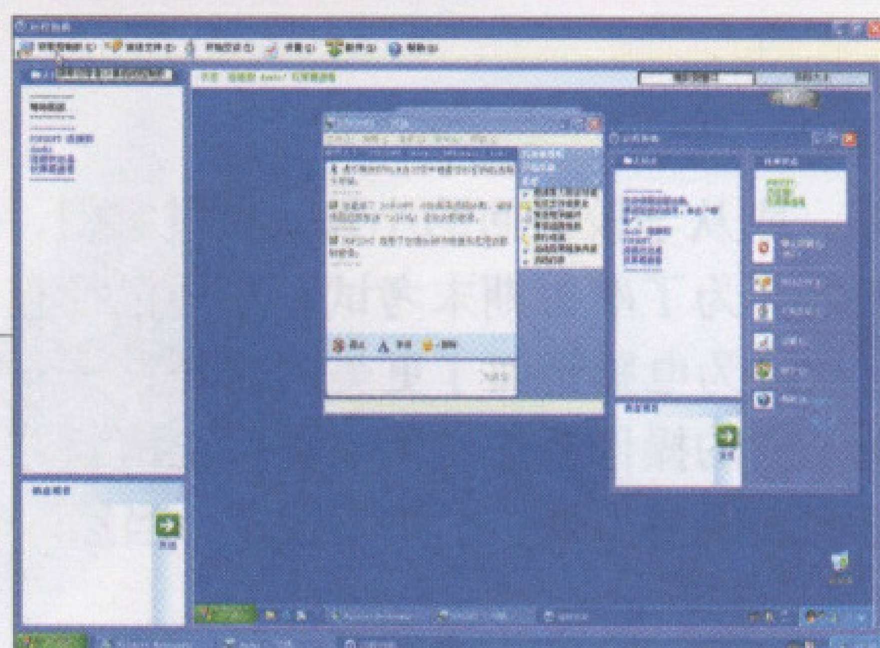
在家中的小强按照大宝的要求打开了Messenger，果然看到了远程协助的选项。当然，大宝已经在线上等着了。这就好办了，叫大宝来帮忙！小强发出了协助邀请。

这时，编辑部中的大宝正一边写稿，一边注意着Messenger上的消息。很快，大宝就从Messenger上得到了小强的协助邀请。OK，那么我们立刻就开始这次协助吧。

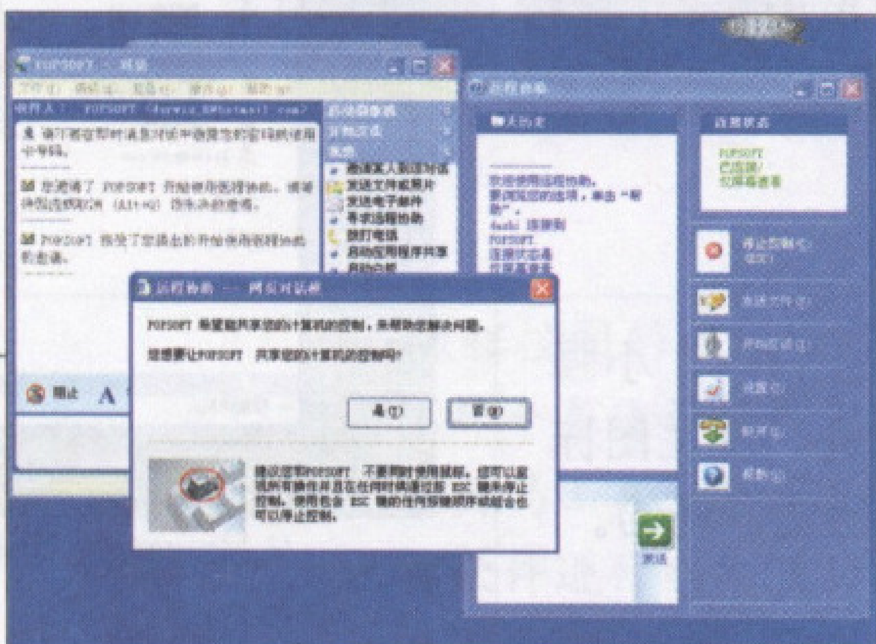


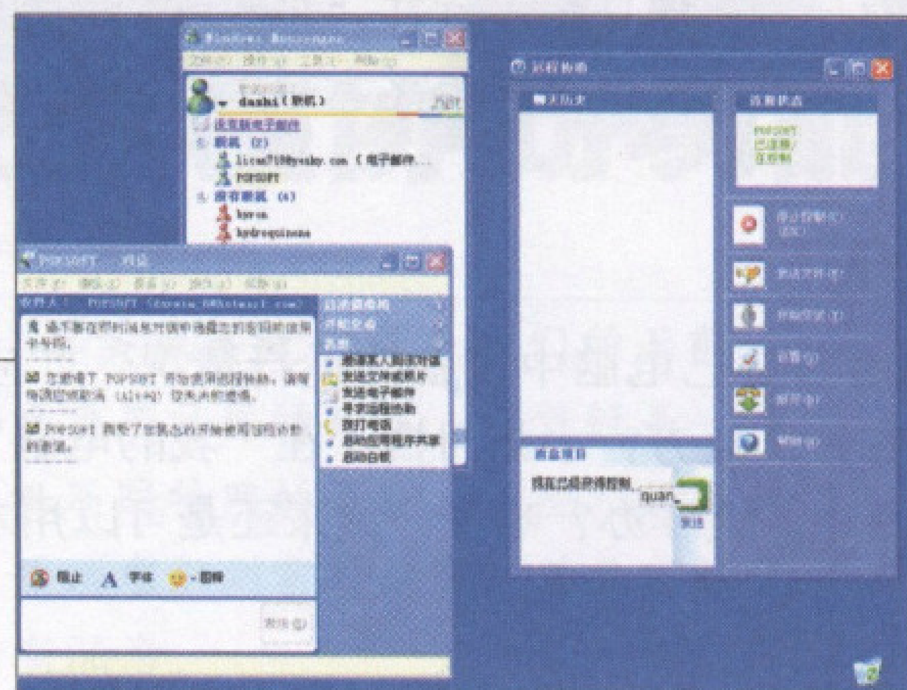
等待协助人的回音。


大宝的屏幕上出现小强的桌面。

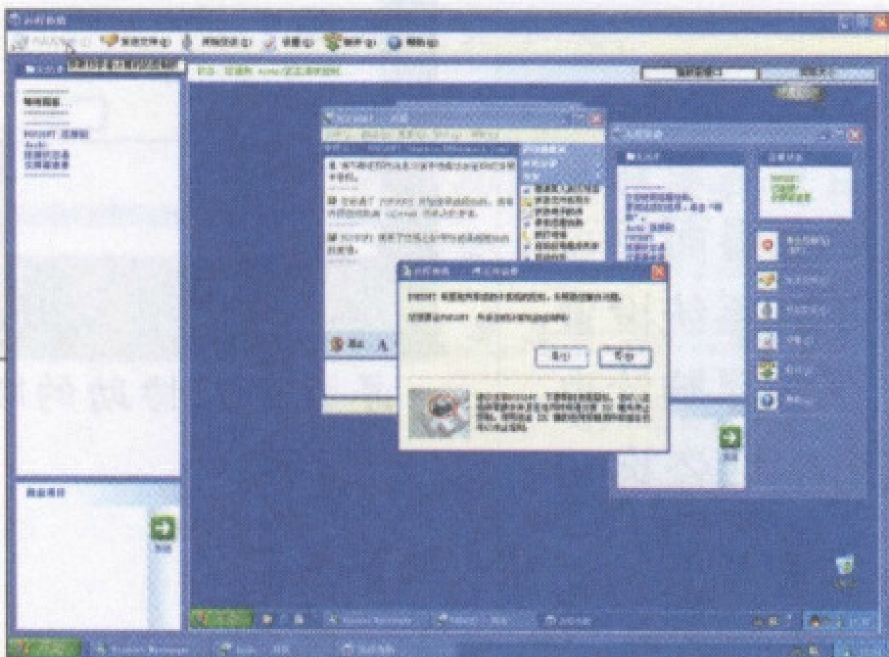

大宝向小强要求获得控制权，注意左上角的点击操作。

小强在家焦急地等待，好不容易放了假，真的不想浪费时间。不过大宝的回馈还是挺快的，“要求控制权？”小强不禁一愣。真是让人犹豫……，“看在朋友一场的份上，豁出去了！”小强颤抖着把控制权给了大宝。“哦，原来按Esc键是可以随时关闭控制权的。”小强放心了。


对方要求控制权（小技巧：按ESC可随时夺回控制权，切记切记！）。

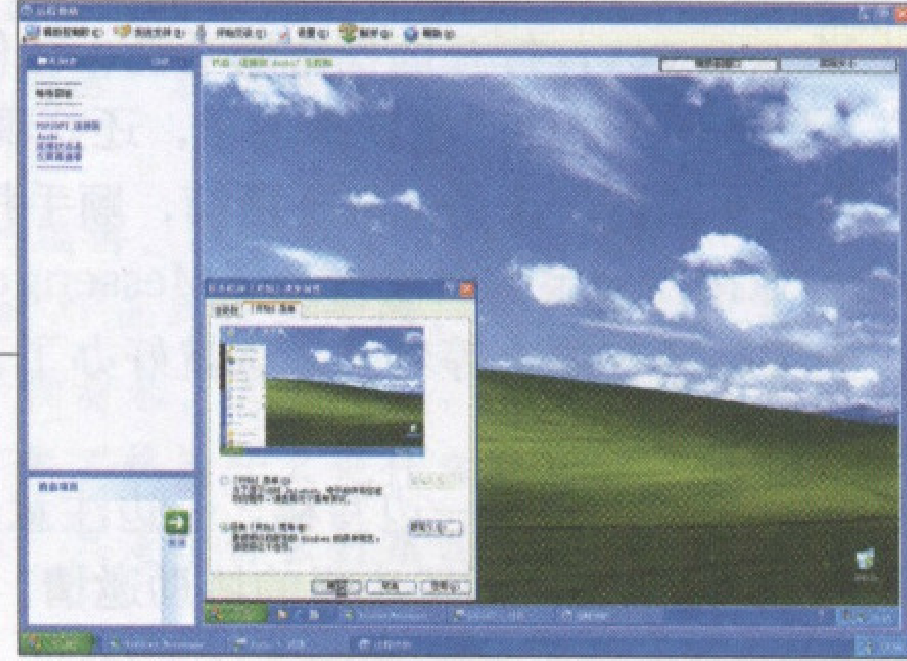

系统提示对方获得控制权。

大宝拿到小强电脑的控制权后，暂时放下了稿件。三下五除二，“开始”→“属性”→“经典‘开始’菜单”，没几秒钟就帮小强修改成功了。“好，大功告成。让这小子耽误了这么半天，得让他吃点苦头。嘿嘿，就顺便帮这小子的机器重新启动吧。”大宝边窃笑边把鼠标指向开始菜单……“啊！居然被断开了，真是挺机敏的呀。唉！”恶作剧没成功，大宝暗暗地叹了一口气。

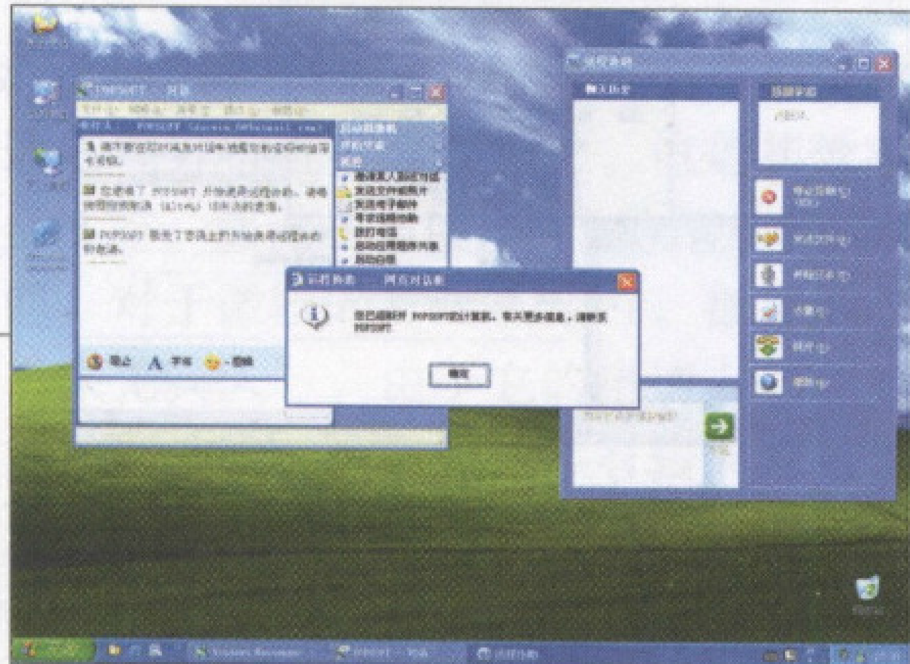

大宝获得控制权。

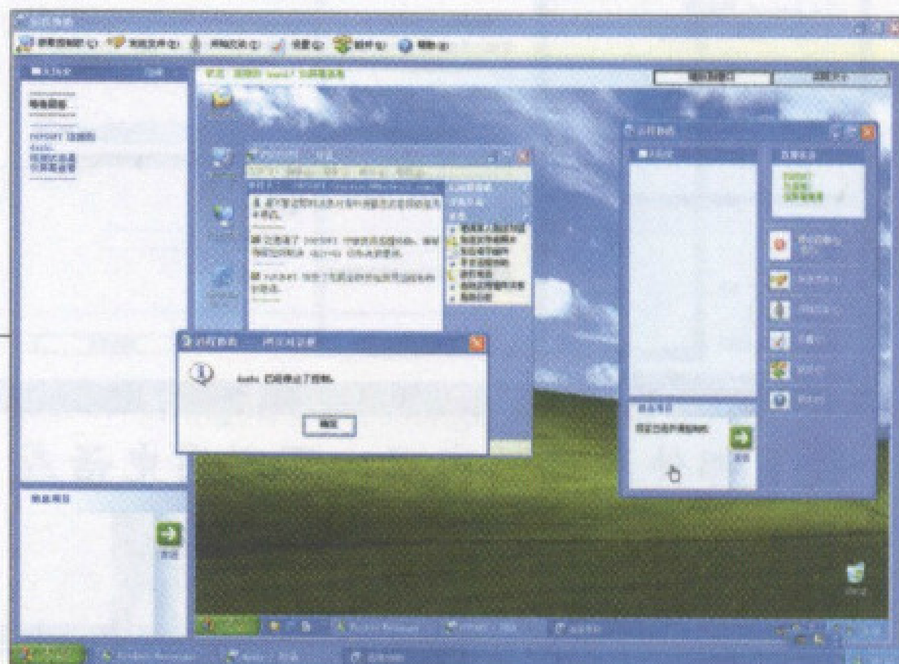





以上3幅图注：大宝通过“远程协助”，帮助小强一步一步完成“开始菜单样式”的设置。

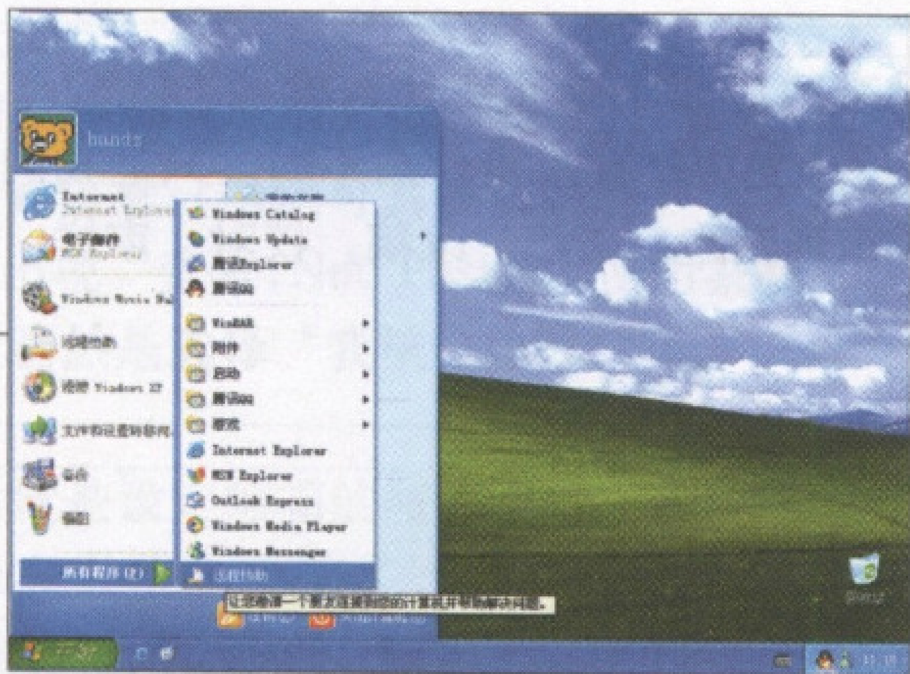
同时，早有准备的小强一看到开始菜单被点开，心里就打鼓：这个大宝不会要捣乱吧，这里还在下载着MP3呀。小强连忙一按ESC键，大宝的控制权就乖乖的交出来了，“哼哼，俺又不是大菜鸟”，小强对着显示器冷笑着。

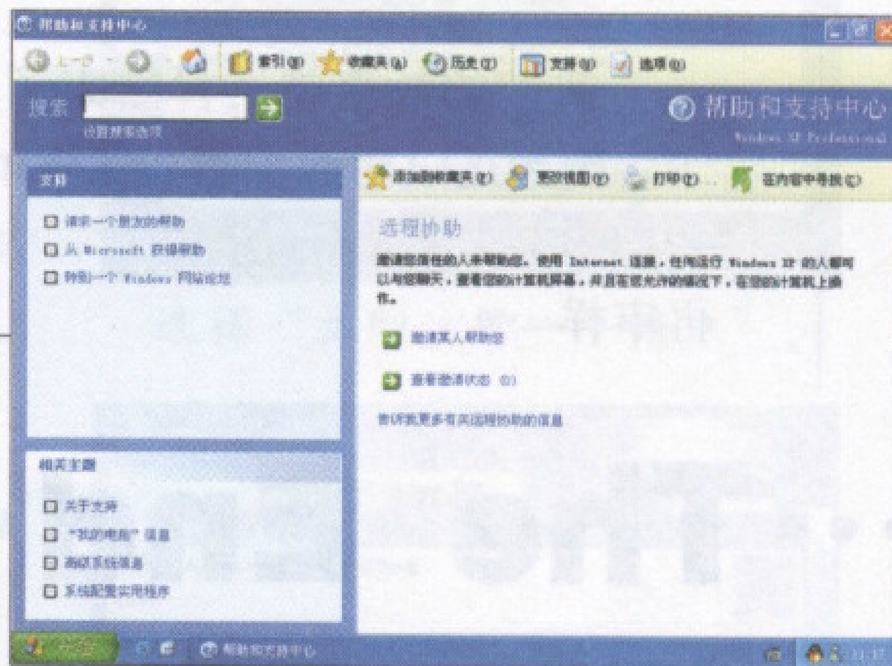

小强赶紧断开远程协助。

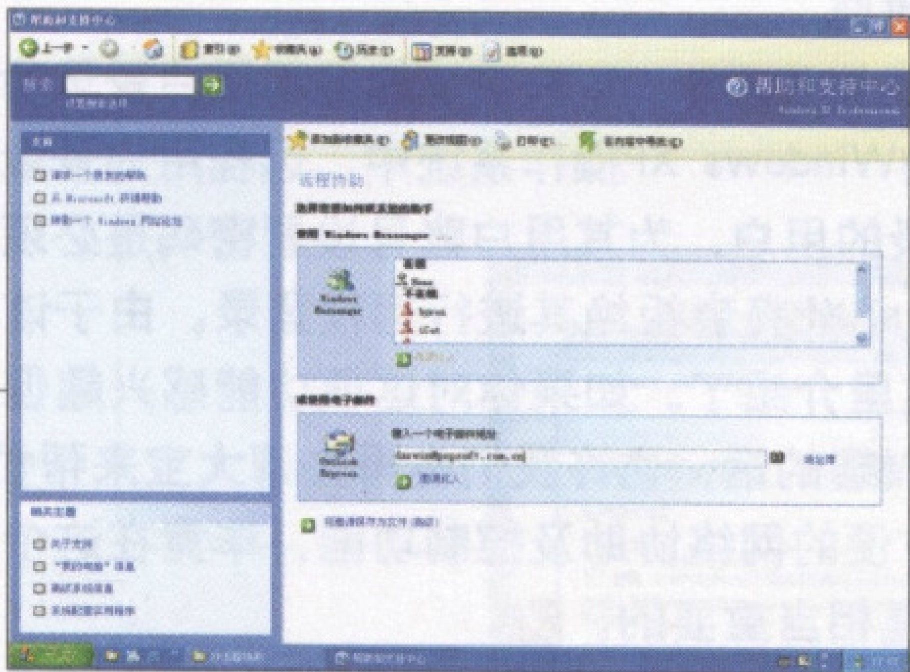

大宝这边提示：远程协助已被小强强行断开。

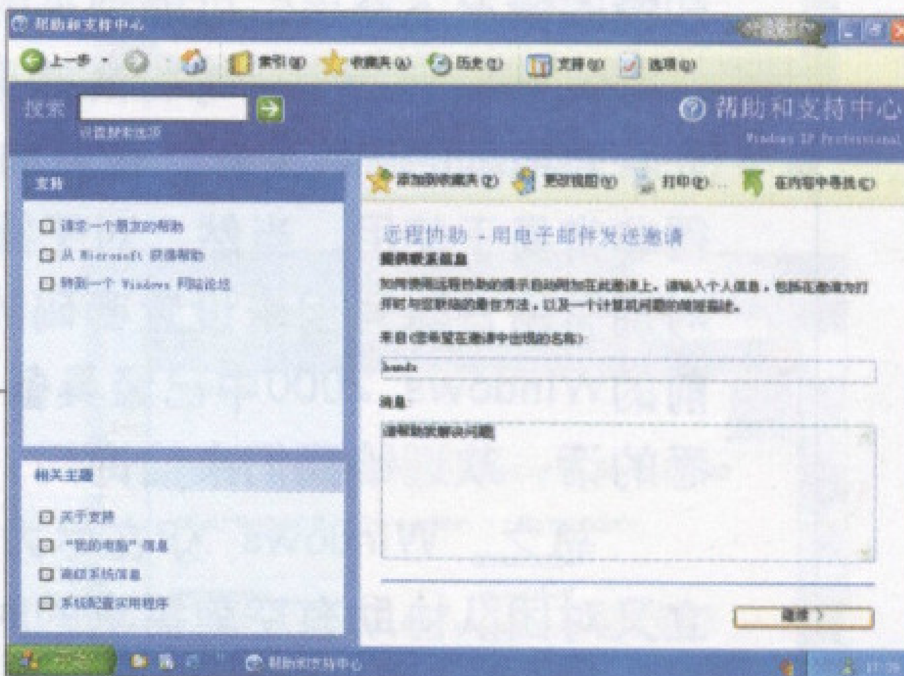
小强在游戏中搏杀着。日子一天天地过去，不知不觉，又是一大堆的问题积攒起来了……

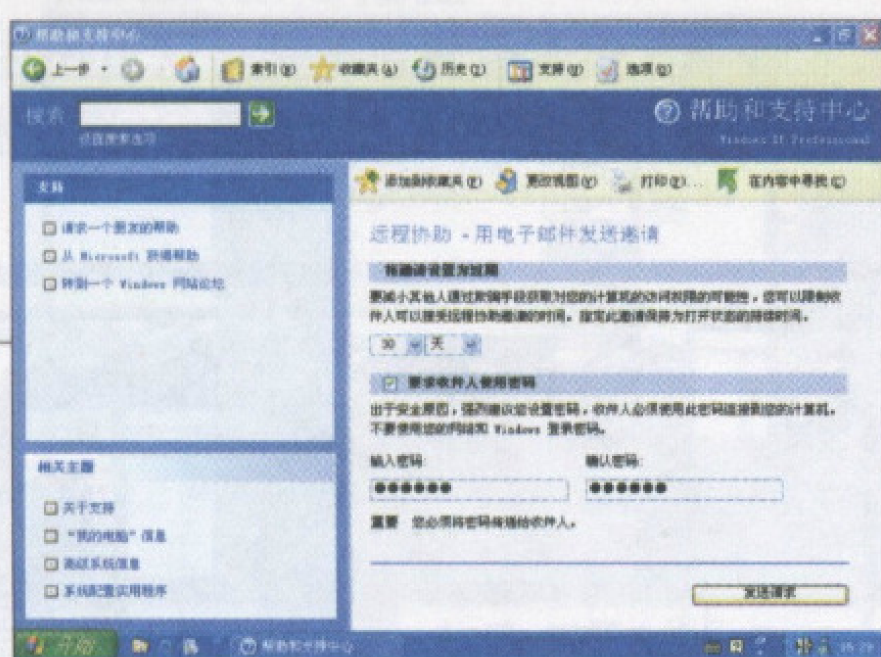
某一天的傍晚，从游戏堆中钻出的小强决定再找一次大宝。把问题都闷在心里，这可不是小强的个性。游戏想要玩得通，先把电脑来搞通，他的这种个性也是家人不反对小强玩电脑的原因之一。可是，要命的是大宝现在不在线，也不知他什么时候会上来。不过这也有办法，小强决定用邮件邀请的方式。这里可要小心地设定密码，因为用电子邮件传播信息可不太安全，万一收信人写错了，被陌生人得到了远程协助的邀请信……小强不禁打了个冷战。嗯，还是设个至少6位的密码吧。至于远程协助邀请的有效期嘛，不知道大宝会不会出差，还是设得长一些吧。这样想着，小宝启动了远程协助（这里要注意的是，在Messenger中调用远程协助功能，是不能直接发邮件邀请不在线用户的。相对的，直接启动远程协助功能则没有这些限制。）

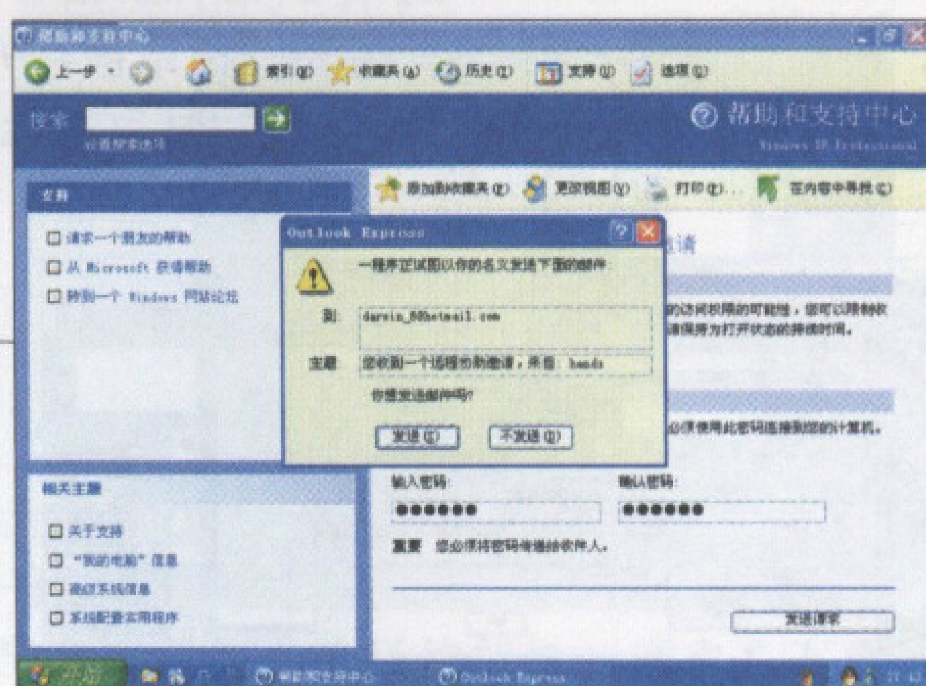

启动开始菜单中的远程协助。

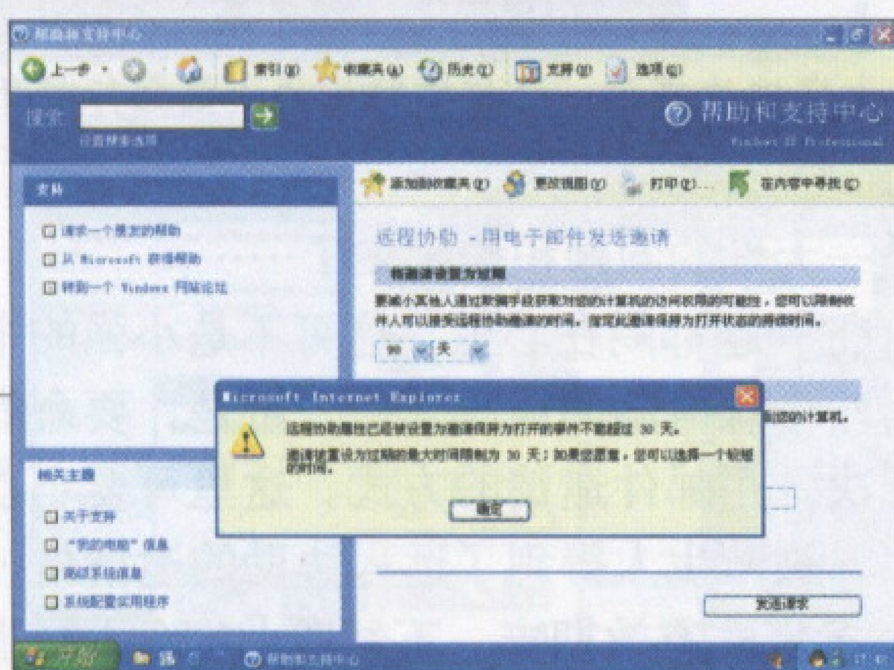

邀请远程协助的界面，选择邀请某人协助。

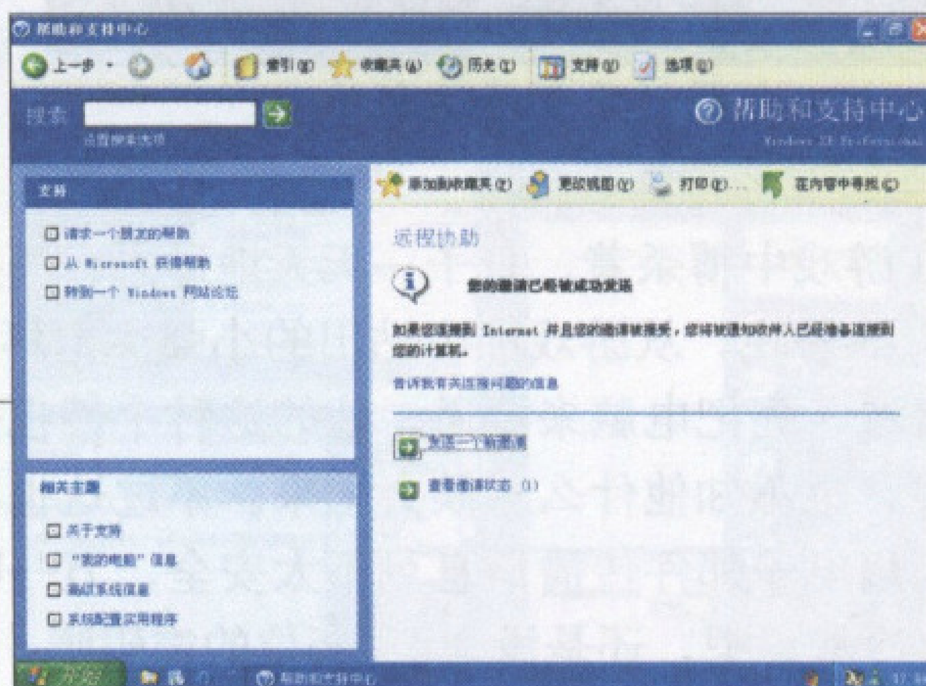

通过电子邮件邀请，填入被邀请人的邮箱。


通过邮件邀请第二步，向被邀请人描述问题。


设置邮件邀请的密码，可以用电话或者其他方式告诉被邀请人。


确认发送邀请邮件，发错了人可就麻烦喽。


设置通过邮件邀请的时间限制，超过这一时间邀请就失效。


远程协助的邀请发送完毕，静待回音吧。

我们的故事就这样结束了。至于大宝有没有回应，小强又有什么故事，我们也不去关心了，因为这以后的步骤与在Windows Messenger中发协助要求没什么不同。只是我们知道，新一期的杂志又要开始排版了，大宝正在编辑部中东奔西跑。催稿、改稿，校对、审样，再校对、再审样……

……The End……

我们的故事就这样结束了。我们看到，在远程协助过程中，我们始终无法省去接受协助端的确认步骤，这与我们开始的设想，即通过远程协助功能实现真正的远程控制甚至远程办公，还是有相当的距离。当然，不可否认这也是保护用户利益的措施，如果远程控制权可以在用户毫不知情的情况下交出，可能带来的灾难远远大于收益。

对于有远程办公等特殊需要的用户，我们建议使用Windows系统的远程用户登录功能（要预先获知电脑的IP地址）。在更加强调网络功能的Windows XP操作系统中，远程用户登录功能已变得非常易于使用。当然，对于需要进行远程登录的用户，为其用户账号设置密码是必须的，否则对拥有用户账号但未设置密码的用户，Windows XP将会拒绝其进行远程登录。由于该功能在以前的Windows 2000中已经具备，所以就不在这里介绍了。如果你对这项功能感兴趣但又不太熟悉的话，欢迎给我们来信询问。如果大家都感兴趣的话，也许我们会再去请大宝来帮忙。

总之，Windows XP在尽力实现既安全又方便的网络协助及控制功能，毕竟在这个既强调独立又对团队协助有空前需求的时代，这两点都是相当重要的。P

附：Windows Messenger帐号的申请

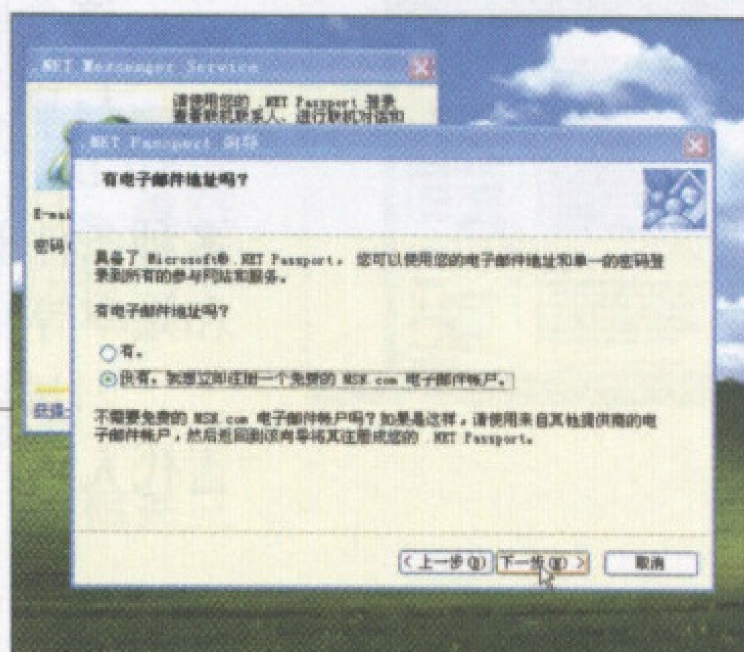
Windows XP远程协助功能的便捷性在于和Windows Messenger的紧密集成，虽然我们仍然可以使用邮件邀请等方式进行远程协助，但是其效率、稳定性、安全性等，都无法与使用Windows Messenger相比。然而，对于微软的Messenger，很多朋友还是“只闻其名未见其人”，由于它的申请方式和使用方法与国内常用的某些即时通讯软件有较大的差别（请参阅《大众软件》2002年第02期《全力挑战QQ2000－MSN Messenger 4.5全新体验》和《沟通，随心所欲——3款即时通讯软件评测报告》），所以我们在这里为大家简要讲解一下它的申请方法。


Windows Messenger的登录画面。

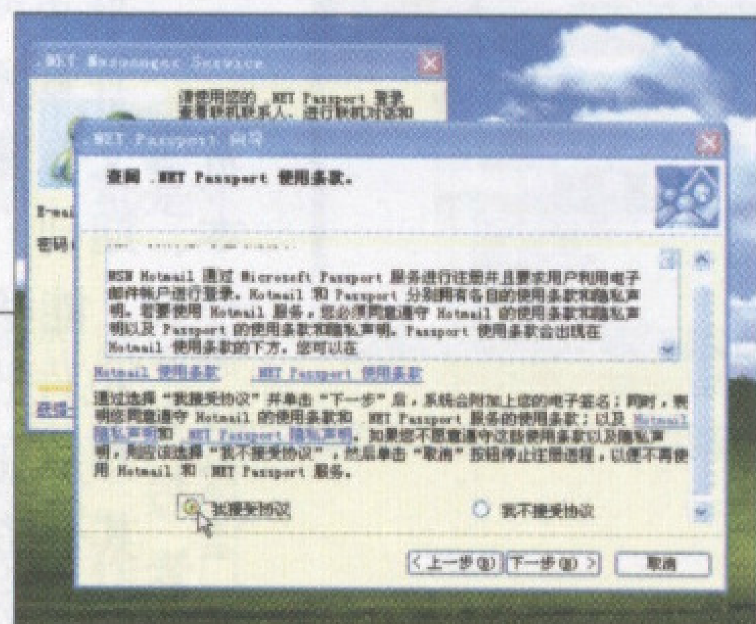
首先，我们的Windows XP系统已经集成了Windows Messenger 4.5，并且默认为自动启动状态。我们需要申请Messenger用户时，只要双击右下角的Messenger图标，就会出现Messenger的登录画面。


.NET Passport向导。

接着点击“单击这里登录”，出现“.Net Passport向导”，直接点“下一步”，选择“没有，我想立即注册一个免费的MSN.com电子邮件帐户”，点“继续”。

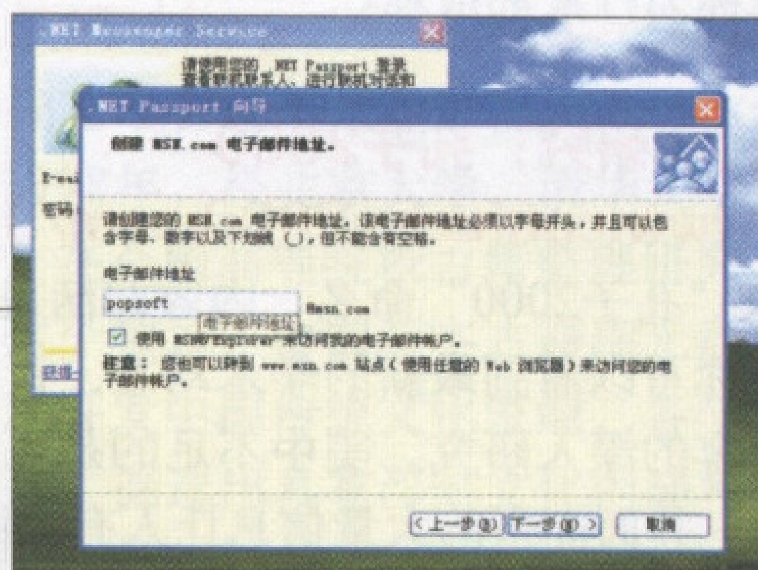

选择“立即注册一个帐户”。

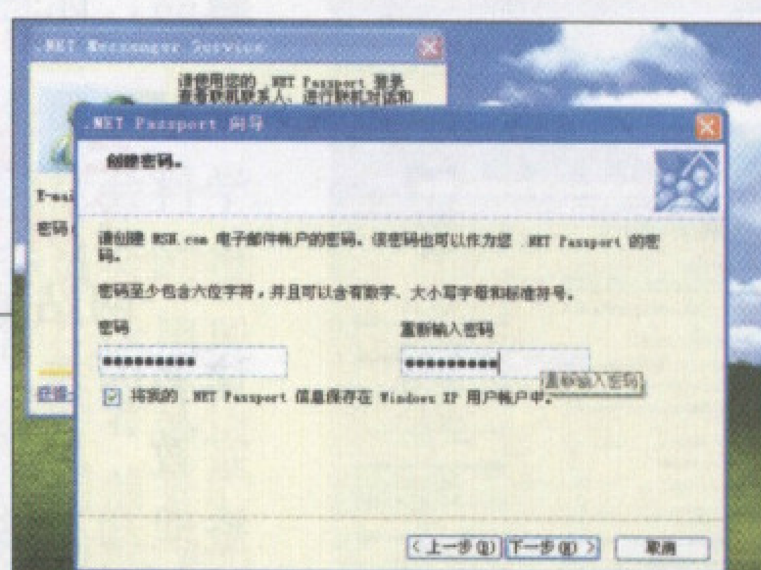
接着系统会让你填入你的姓名、住址、生日、性别和职业等信息（微软可真够烦的:)。填完后点“下一步”，出现“查看.Net Passport使用条款”，这里当然是选择“我接受协议”喽。


选择“接受.NET Passport 使用条款”。

然后就是设定邮箱的帐户名称、密码等。当然，如果已经有人抢先申请了，就只好换一个重新申请了。这里的帐户名称和密码就是你的Windows Messenger的帐号和密码，以后就可以用它登录Windows Messenger了。

以后的步骤大家想必比较熟悉，就不再详细介绍了。


输入你的密码。


填入你中意的帐号。

搜寻古文化网站

上下五千年，诸子百家，唐诗宋词，或精深玄妙，或脍炙人口，都是中华文化的瑰宝。如今，利用互联网，我们可以一览百家古籍，体会中华文化的博大精深。

■贵州　明草



一、国学宝库：国学网（http://www.guoxue.com/）

国学网有着浓厚的学术气息，你可以相信这里是一群治学严谨的学术界专家奉献出的辛勤耕耘成果。这里你可以遍读经、史、子、集，瞻仰国学大师，了解最新的学术信息或者参与某个专题的研究讨论。

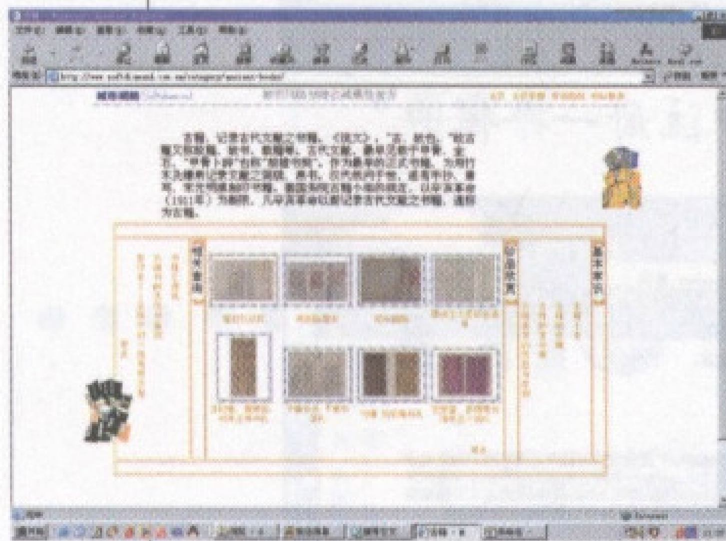
进入网站的主页，你首先会注意到左侧的经、史、子、集，这里列出了历史文化中最为灿烂的十三经、二十四史、楚辞、秦汉诸子、资治通鉴以及全唐诗、全宋词、乐府诗集等鸿篇巨著。

另外，在首页中还设立了“古籍整理、佛学研究、唐代研究、诗歌研究、李白研究”等主题栏目，进入其中任意一个栏目都仿佛进入了一个新的网站，内容的丰富程度令人瞠目。

这个网站有两个特点：

1.国学宝典是大型古籍文献数据库，以线上线下相结合的方式，将总计约2.8亿汉字的经典国学收入了《国学宝典》光盘系统，可实现对全盘中所有文本多种条件的高级智能检索，并有自动摘录生成卡片、统计任意字词的出现次数和频率等功能，可以满足专业研究人员的需要。

2.国学图片库则以完善的数据库管理系统展示了中国历史上绘画、雕塑、古代人物、宗教艺术等内容丰富的图片资料，让人流连忘返。



二、古籍收藏的世界：城市网络（http://www.softdiamond.com.cn/category/ancient-books/）

城市网络以收藏为中心，从入门知识、名词术语到珍品欣赏，应有尽有。

在基本常识这一栏目你可以通过阅读古籍小史、古籍的收藏、古籍的辨与赏等文章来丰富知识。珍品欣赏则被划分为经卷、古籍善本、碑帖、国外版本、期刊、影印本等多个类别，其中多数为只供观赏的非卖品。在数千年后的今天，能够通过网络欣赏这些珍贵的艺术品真是让人大开眼界！

也许收藏家就是不习惯把好东西全部摊开在你面前，明明是非常丰富的内容，却放在毫不引人注意的角落里。点击“资料查询”，立刻可以见到名词术语、其他资料两大块。“名词术语”中不但包括货币、中国画、丹青以及画工等基本概念，也包括顶相、云身、整身等专业词汇，如果有心入行，这里所提供的应该都是必备武器。如果在这里好好地学习一下，以后再去古玩市场购买藏品，你想不被称为行家都很难！



三、儒、道学研究：孔子2000（http://www.confucius2000.com/）

网站虽然以“孔子2000”命名，内容却涵盖了儒家、道家、哲学、周易等诸多内容。这里你可以看到最新的学术动态、百家争鸣，也可以读到对儒学、宗教、易学等内容的深入研究。美中不足的是，网站虽然内容丰富，但分类和整理却不够清晰，扑面而来的大量信息让人有些眼晕。

该网站的文献资料按照著作、文章、编辑和目录分为4个版块，集中展示了

一些重要的文献资料。其中儒家的古籍资料最为丰富，包括《论语》、《孟子》、《大学》、《中庸》、《周易》、《春秋》等三十余部儒家思想的代表性论着。另外还列出了道家类的《老子》、《庄子》、《列子》；佛家类的《高僧传》、《弘明集》、法藏《大乘起信论义记》、《金刚般若疏》等古籍的电子文件，其中的一些著作直接提供下载服务。

四、庄子：庄子文化（http://www.zhuangzi.com/zzzb/zzkz/0711_003.asp）



庄子在中华民族伟大的思想宝库中留下了厚重的文化遗墨。网站的风格清新，带给读者更多的是怡然自如的感觉。

网站的栏目包括大话庄子、庄子著作、庄子杂谈、庄子考证、庄子浅说和漫画庄子等。从栏目设置你应该能够体会到，这里引经据典与轻松调侃并重。在“庄子著作”中你可以读到《庄子》的内、外、杂篇；在“大话庄子、庄子考证、庄子杂谈”栏目中可以看到不同时期不同角度的研究论文、杂谈戏说；“庄子浅说”栏目则偏重于深入浅出，用白话文阐释庄子的著作；而“漫画庄子”中更是收集了著名漫画家蔡志忠的漫画小品，让人在忍俊不禁中感悟人生。

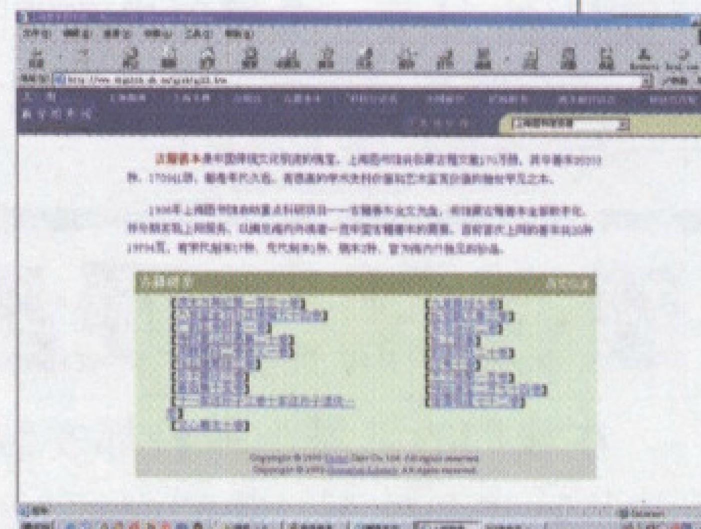
五、三国历史：中华三国在线（http://www.wlgame.com/cne3online/）



如果你希望查找一个特定历史时期的文献资料，了解这个时期的文化背景、风云人物，探访一些专题网站一定大有收获。中华三国在线分为三国游戏、三国人物、三国战役、三国古籍、三国文坛以及三国周边等子栏目。虽然与本文主题密切相关的仅有三国古籍和三国文坛，但其简明的风格和快捷的下载方式也会让人精神振奋。

三国古籍中包括正史类、参考史籍以及小说类等十余部古籍，涵盖《后汉书》、《三国志》、《晋书》、《三国演义》、《三国演义通俗本》等相关三国巨著，每一部文献都提供了简介、目录索引以及下载。

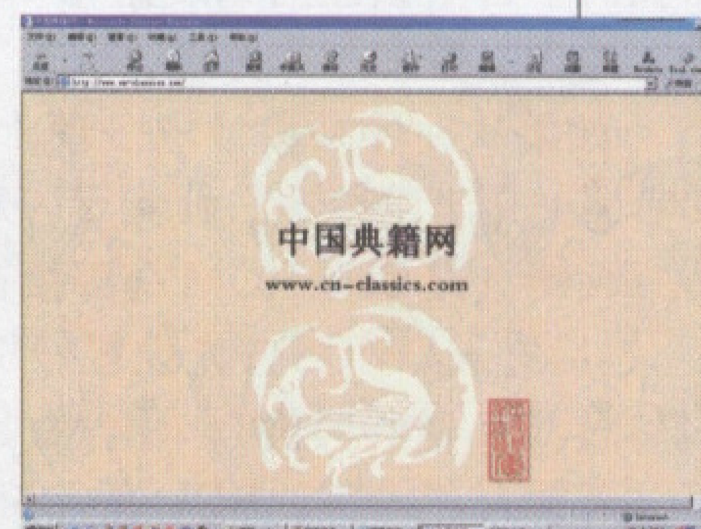
六、图书基地：上图数字图书馆（http://www.digilib.sh.cn/gjsb/gjll.htm）



这是上海图书馆提供的网上资源，古籍善本是中国传统文化积淀的瑰宝。上海图书馆共收藏古籍文献170万册，其中善本25 333种、170 941册，都是年代久远，有很高的学术史料价值和艺术鉴赏价值的稀世珍本。

1996年上海图书馆启动重点科研项目——古籍善本全文光盘，将馆藏古籍善本全部数字化，并分期实现上网服务。目前首次上网的善本共20种19 794页，有宋代刻本17种、元代刻本1种、稿本2种，皆为海内外少见的珍品。这里你可以直接浏览这些珍贵的古籍，也可以利用高级检索功能按照书名、作者以布尔运算方式检索，使用起来非常方便。

七、包罗万象：中国典籍网（http://www.cn-classics.com/）



中国古籍网主要是推广中国基本古籍库光盘工程。如果你希望全面地收集古籍资料，不妨到这里看看。1998年，经北京大学、清华大学、中国社会科学院等单位专家学者的设计论证，在全国高等院校古籍整理研究工作委员会的批准和支持下，北京大学承接了这个项目。中国基本古籍库光盘工程旨在运用现代信息技术的处理手段，保存和开发中国传统文化资源。各学科权威学者从传世的先秦至民国10多万种古籍中，筛选出具有深刻文化内涵和广阔使用前景的基本文献1万多种，涵盖了大部分中国历史与文化，其内容总量相当于3部《四库全书》，堪称规模空前、精华毕集的中国历代典籍总汇。

如何识别正品 Maxtor 硬盘

■北京　阿铁

今天，我们来谈一谈Maxtor硬盘的真假识别问题，从正规渠道进货的Maxtor硬盘，以下几点一定是不可或缺的：

第一、应该有完整、精美、清晰印刷的外盒包装；

第二、应该具备各地总代理的标签贴纸，这样才可证明他是Maxtor硬盘全国总代理蓝德公司在各地合法分销授权代理点，售后服务才得以保证；

第三、一定要具有Maxtor硬盘总代理蓝德公司的标贴及属于全国范围内有效的“联保”标贴（在盒内，要注意，可不要遗失了），有了它，无论你是位于国内的哪个地方，若出现质量问题，只要在限期内拿到当地所授权的代理点便可享受到完善的售后保修服务。

至于“水货”的Maxtor硬盘，一般都没有包装盒，也没各地分销代理点的标签贴纸，更不可能具有全国Maxtor总代理蓝德公司的标签贴纸。另外，若是“正品”Maxtor硬盘，它有效保期时间为三年，倘若商家说只有一年保修期，那你就要谨慎考虑了，很可能就是“水货”。

除了注意识别“水货”以外，我们还要谨防奸商以“旧”充“新”。Maxtor硬盘可分为“钻石或星钻”(Diamond Max)、“金钻”(Diamond Max Plus)系列，“钻石或星钻”的系列档次要较“金钻”系列的档次低，选购时可要分清了。“星钻”系列的硬盘是没有包装盒的，只有一个黑色的塑料袋包着；而“金钻”不但带有包装盒，还有一个精美半透明的“银装”胶袋包装着。同是一个容量但不同系列的硬盘其差价一般都在200元左右，早期的Maxtor硬盘较难区分“Diamond Max Plus”和“Diamond Max”，但自从第4代开始，“Diamond Max Plus”与“Diamond Max”就很容易区分出来了。区分方法如下：若是以“5”字开头的，那就是“Diamond Max Plus”系列；但若是以“3”或“9”字开头的，一般为“Diamond Max”系列，如“52049H3”为金钻系列，“33073H3”为星钻系列。其第1位数字是代表“系列”，第2位到第4位数字是硬盘的容量（如“52049H3”中的2049表示是20.49G），“H3”表示是硬盘的磁头数为3。之所以要在此说清楚这个，是担心有些JS为了蒙骗对此不熟悉的消费者而获得更多的利润，而采用一种偷梁换柱的“好”方法，如：将52049H4 Diamond Max Plus四代冒充52049H3 Diamond Max Plus五代（同是一个容量的），只要你稍不留意，便会“中招”。

除了上述手段之外，JS们还有一种骗术，那就是利用硬盘本身的数据缓存大小来“作弊”。在Diamond Max Plus 7代之后到Diamond Max 1代前，每一代产品都分成有2MB缓存的硬盘（Diamond Max）和512KB缓存的硬盘（Diamond Max VL）两种。大家都知道：缓存越大，硬盘的数据传输能力越高，这对硬盘的性能是一大提升。也就是说，前者比后者的性能要好。但也正因为这样，所以个别满怀“心机”的商家也就鱼目混珠，将512KB缓存的硬盘充当2MB缓存的硬盘卖给你。所以在购买时，你一定要看清楚粘贴在硬盘上的那一张标签，千万别误以为买的硬盘能用、只要是这一个品牌、容量够大就行，这样想只会让JS们有机可乘。

锁住第二硬盘和 CD-ROM 一法

■江苏　Runner

在我们的机器上一般都安装有硬盘和CD-ROM。在某些特殊条件下，我们必须对它们进行锁定，如我们可锁住CD-ROM，以防止别人随便使用CD-ROM向我们的系统里安装软件。而有时候，我们也可以把一些秘密的信息放到第二块硬盘上……基于以上种种原因，当我们学会了锁住第二硬盘和CD-ROM的方法后，一定会为我们带来不少方便。

如果从硬件来设计电子锁，其复杂程度可想而知。其实通过笔者的摸索，找到了一种最为简单的方法：把第二块硬盘或CD-ROM全部接在主板的第二个IDE口上，然后进入CMOS首先设置好SUPERVISOR密码（有的和USER密码等价），并设置每次系统启动时询问密码。再进入“PNP，PCI & ONBOARD I/O”选项，将“OnBoard IDE-2 Controller”设置为“Disable”，按F10，存入CMOS中，退出，重新启动机器。这时进入资源管理器，你就会发现凡接在主板的第二个IDE口上的设备全部不可见了！如果你什么时候想再使用它们，只需要在启动时按“DEL”键，输入SUPERVISOR密码，再进入“PNP，PCI & ONBOARD I/O”项，将“OnBoard IDE-2 Controller”设置为“Enable”，存入CMOS，重新启动系统即可。

笔者注：以上是以Award BIOS为例进行介绍的，其它版本的BIOS设置与它大同小异。对于其它设备的锁定方法与锁IDE-2口一样，这样我们就可以锁住打印口、串口、USB等计算机的端口。如果你害怕自己的计算机资料被人盗走，你可以进入标准设置，把软盘设置为“NONE”，这样无论谁也拷贝不了你的东西，如果你自己要使用，进入CMOS重新设置即可，非常方便。

该功能只在Windows 98下有效。

新"兔子"新功能

■江苏　王严刚

超级兔子软件面世于1998年底，受到了极大欢迎。完整的超级兔子软件包括以下4个软件：魔法设置、注册表优化、终极加速、修理专家。不过最近超级兔子又推出了新版本"超级兔子2002版"（如图1），并把它做成光

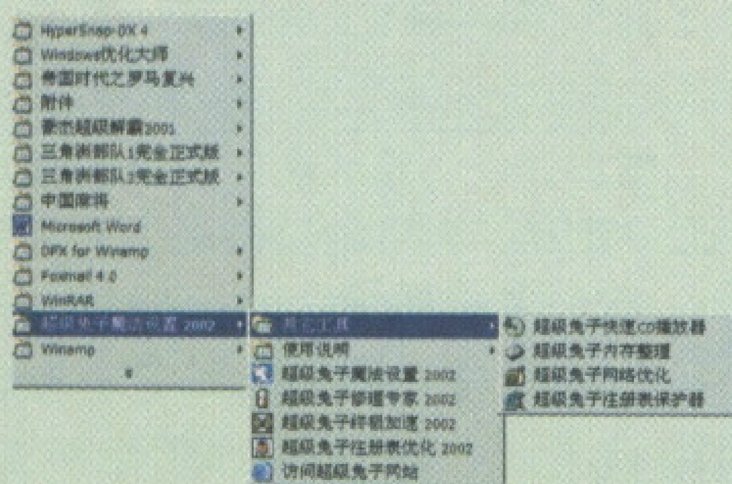


图 1

盘发售（网上可是没有2002试用版下载的哟），而里面除了上述的四个软件外还集成了注册表保护器、内存整理、快速CD播放器、网络优化，使超级兔子的家族内部成员大大增加，当然喽，它的体积也和以往不同，足足有19M之多呢，其中有不少新功能值得向大家推荐——

一、伪装活页夹

以前如果要把文件夹保护好，可得花不少心思，要先把文件夹的属性设为隐藏，还要更改系统的属性等等，非常麻烦。而如今在超级兔子魔法设置中提供一种简单的文件夹保护功能，就是把一个文件夹伪装成控制面板之类的东西，只要你的安全要求不高的话，还是比较适用的。进入"魔法设置"的"高级隐藏"，按左上角的＋号（如图2），然后点击"浏览"选

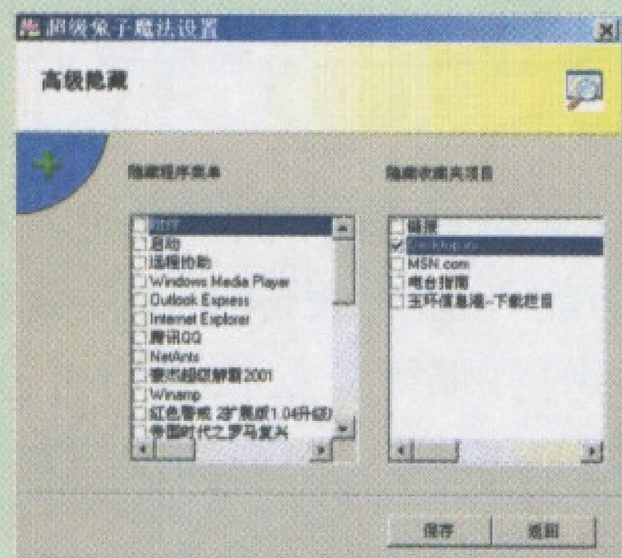


图 2

择要伪装的文件夹，再修改"正常"为控制面板之类的功能（如图3），最后

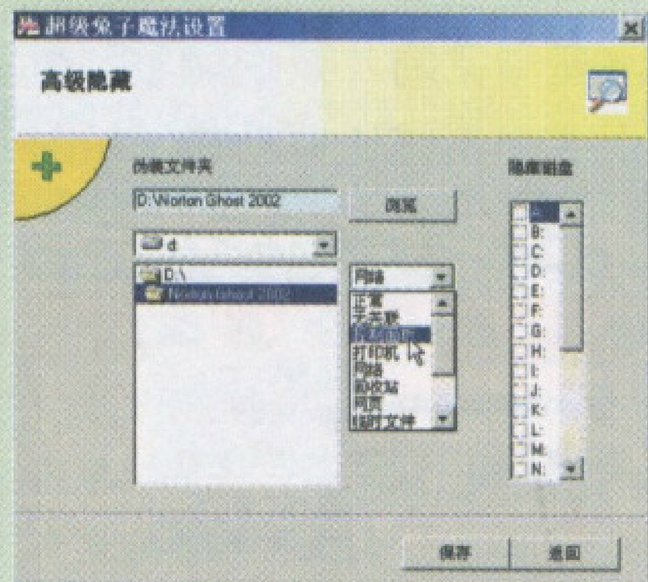


图 3

按"保存设置"即可（如图4）。哈哈，

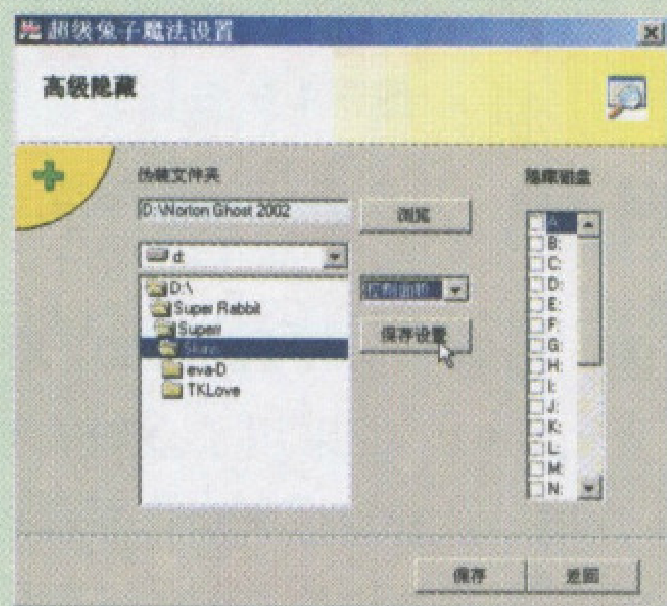


图 4

怎么样，我的Norton Ghost 2002变成控制面板的样式了（如图5），恢复

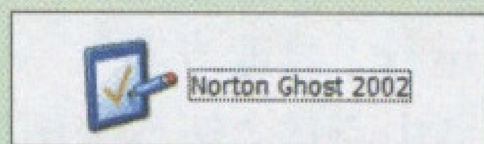


图 5

时，重新到这里把类型改为"正常"就行了。

二、保护你的IE

当你的一台计算机有多人使用，而你又不希望IE的设置被人修改，那么通过"魔法设置""IE浏览器"则可对Internet选项进行设置。另外，个别网站还会自动修改你的Internet选项，最常见的攻击是修改IE浏览器的标题、默认主页，有些网站甚至还会修改Outlook的标题。怎么了，有点怕了？哈，没关系，用我们的兔子就可很容易对付它。进入魔法设置里的IE设置，就能看到相关的IE标题、默认打开的网页（如图6），只要分别点击右边的"复原"与"使用空白

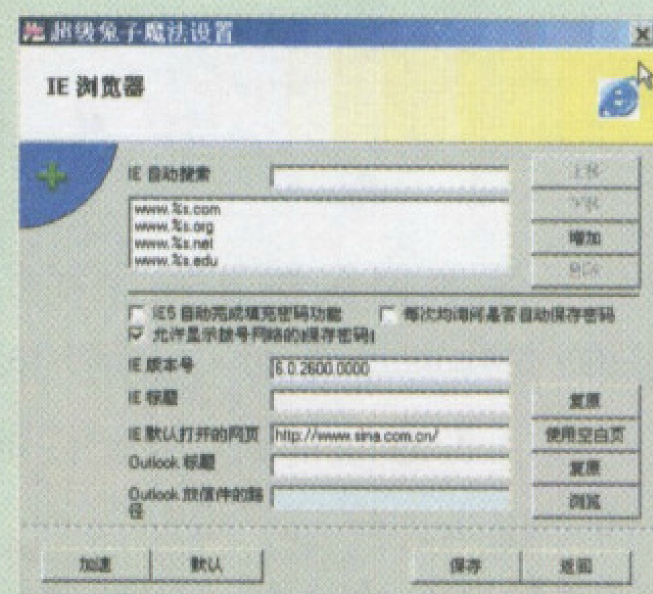


图 6

页"，然后按"保存"即可。不过近来又多了一种修改，就是给IE的右键菜单加上自己的网站，并在IE的工具条再加上它的按钮，让人十分不爽，我们还是进入魔法设置的"IE浏览器"，然后点击左上角的＋号，进入第2页，看到上半部分是右键菜单的修改，下半部分是按钮的修改（如图7），找到

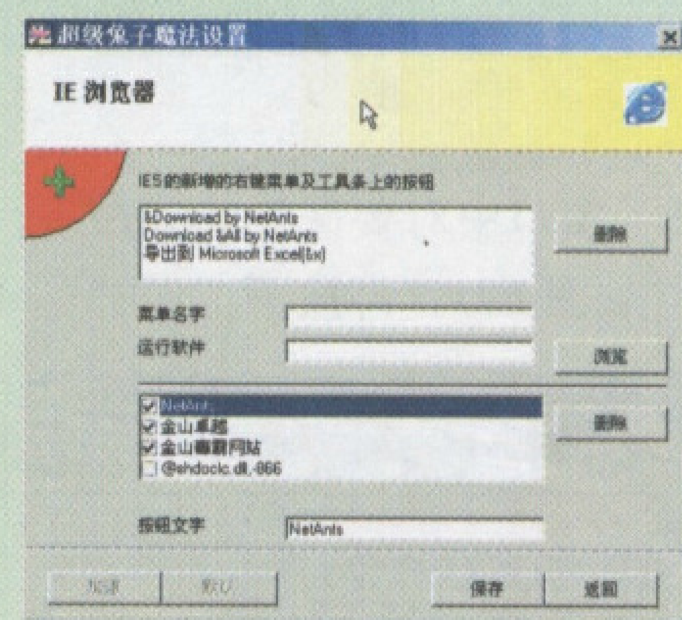
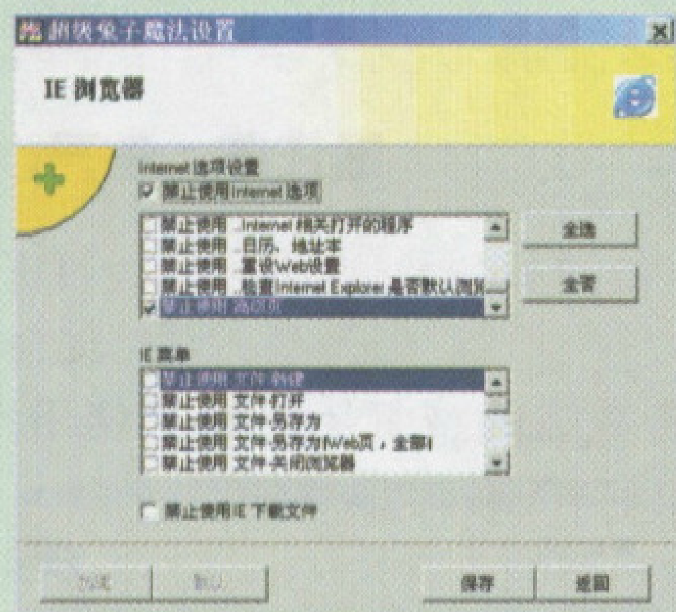


图 7

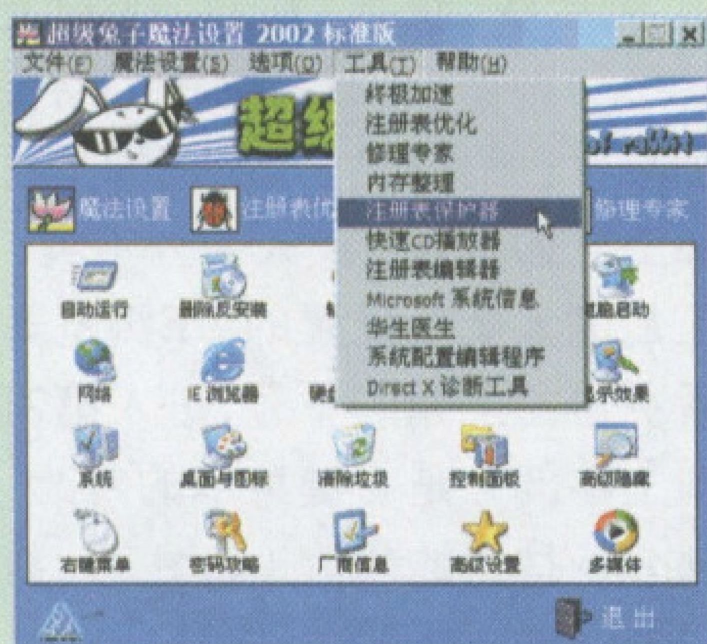
相应的菜单与按钮，分别点击右边的"删除"，再按"保存"即可。还有更严重的修改，就是把你IE的Internet选项设置全部变为灰色，不让你恢复。再次进入魔法设置的"IE浏览器"，点击左上角的＋号两次，看到相关的Internet选项设置（如图8），按下"全否"，并取消"禁止使用Internet选项"的勾，再按"保存"即可解除限制。再关闭已经打开的所有IE窗口，重新进入IE就能看到恢复的了。

以上介绍的是如何对已经被修改

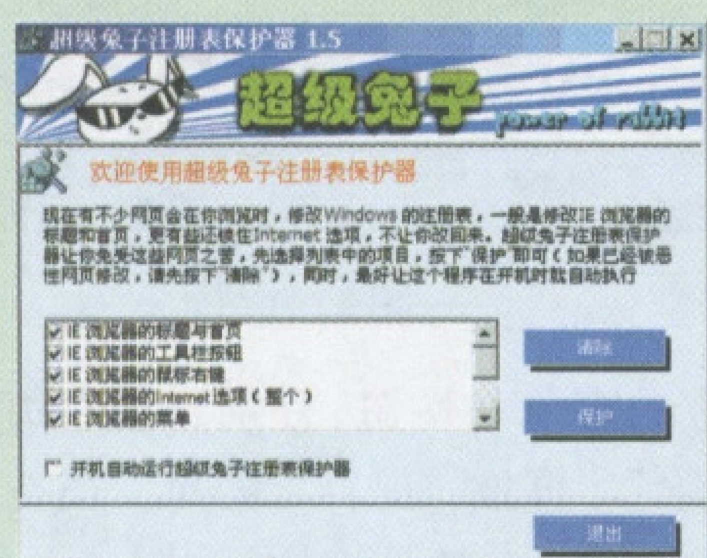
的IE进行还原，当然我们还可以使用


图 8

超级兔子注册表保护器来保护你的IE，因为有些更没良知的网站怕网民们通过注册表来修复IE，就把注册表也给锁了起来。先从“魔法设置”中的“工具”菜单中选择“注册表保护器”（如图9），在弹出的“注册表保


图 9

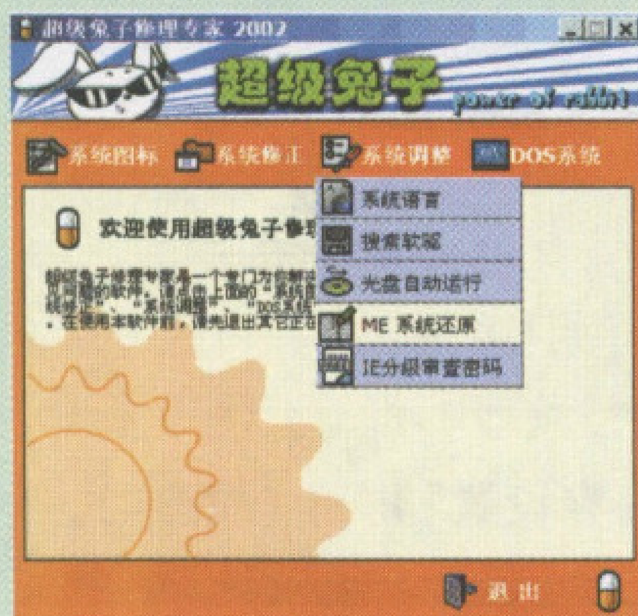
护器”窗口中对要保护的项目进行选择（如图10），再按下“保护”即可


图 10

（如果已经被恶性网站修改，则先按“清除”），如果想让注册表保护器在一开机的时候就运行，就得在下部的“开机自动运行”复选框中打勾。

三、删除_Restore

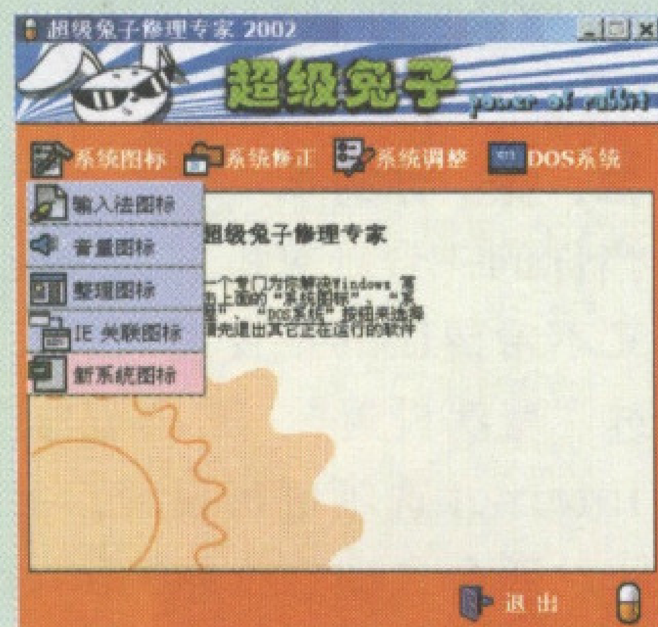
在Windows Me操作系统中提供了个“系统还原”功能，它能有效地在系统发生错误时恢复系统，可这是通过牺牲硬盘空间才能达到的，而且随着时间的不断推移，作为还原文件夹的_Restore还在不断地扩大，占据着大量的硬盘空间。可是，当你想删除所有硬盘中的_Restore目录时，却弹出“系统正在使用，无法删除”的对话框！如果想彻底地把它删除还必须回到安全模式下进行，而在超级兔子中修理专家的“系统调整”部分就有禁止这个系统还原功能（如图11），


图 11

只要禁止后，下次开机就能删除这些目录。

四、体验Windows 2000/XP

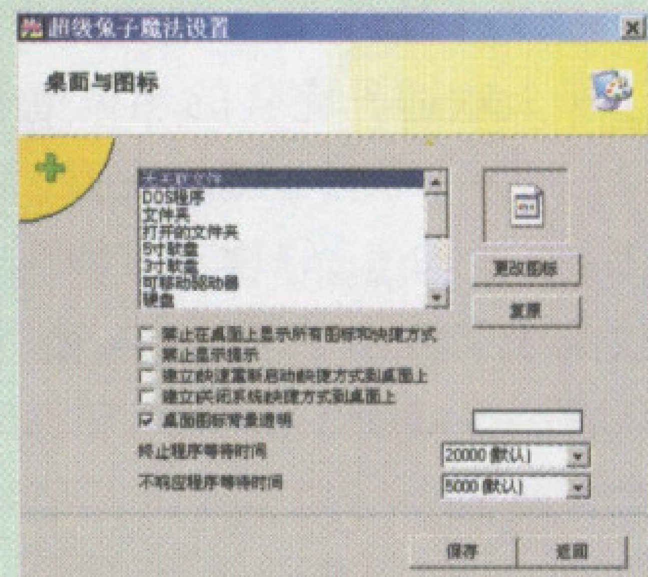
Windows XP采用了全新的系统图标，你的WinMe/2000是不是也想换成WinXP的图标呢？还有，如果你用的是Windows 98，那么则可以同时体验到Win2000或WinXP的新图标，让你的Windows变成一个新的“系统”。运行“修理专家”，从“系统图标”菜单中点击“新系统图标”（如图12），再从中选择是不是使用


图 12

Win2000或WinXP的图标，然后重启电脑，哇，Windows XP来了！

五、桌面图标的文字背景变透明

几乎所有的Windows都有这么一个毛病，加上墙纸后，桌面图标的文字会影响到整个画面，如果它是透明的，那就好了！现在超级兔子魔法设置的“桌面与图标”高级功能中，就提供了这种功能，只要在“桌面图标背景透明”的复选框前打勾（如图13），图标立即变为透明。


图 13

六、上网如飞

在超级兔子魔法设置中还集成了网络优化工具，一个能直接提高Windows上传/下载速度的软件，非常适用于ADSL/CABLE Modem和ISDN，能直接看到速度显著提升。但对于普通56K Modem效果则不太明显，那些使用宽带上网的朋友有福了:)，它最高能将网速提升30%，按下界面的“优化网络”即可，当发现效果不好，或者是比原来还要差时，那就按下界面的“恢复原样”。你也可以选择优化类型：在界面有几间屋子，把鼠标移上去即可看到网络类型（如图14），我们就可以选择适合自己的网络来优化。



图 14

以上是新兔子中一些让人心动的新功能，想全面体验这款新软件吗？呵呵！那得先松松你的荷包:)，快去支持中国第一个商品化的共享软件吧！

让“游侠”为我所用

■江苏 王莉

玩游戏的人不少，但是有些游戏实在很难，想要过关需要很深的功力。于是，一些游戏修改工具应运而生，通过这些游戏修改工具，我们可以很方便地攻克难关，给自己以成功感。《金山游侠》是金山公司出品的一款游戏修改工具，相信很多人手上都有。不过，笔者并不是一个游戏狂热者，在使用《金山游侠》的过程中只留意了一下它的另类功能。于是趁热打铁，赶紧动笔写下，希望它能够更好地给我们这些软件爱好者带来一些惊喜。

一、妙用一键N招

在游戏中我们经常要在很短时间内同时键入多个按键，为此金山“游侠”给我们制作了一个“一键N招”功能，允许我们在游戏中使用某一个键来代替多个按键，让各玩家攻克更加容易。不过，经笔者试用，发现“一键N招”功能一旦激活，我们可以把它应用于所有的Windows程序，而不仅仅局限于游戏本身！如图1是笔者选择“游戏修改”选项，并单击“一键N招”按钮后的界面，笔者把F12设置成键入abc三个键，当我在Word中按下F12键时，我发现我已经能在Word中输入abc了！说到这里，相信大家都理解了。以此类推，大家可以制作出类似的效果，同理，“游侠”里的“一键N招”一次可以定义10个键，每种定义方案还可以保存为键盘文件，下次可以打开并激活。相信这个功能可以给我们带来不少方便。

二、抓取游戏图片

大家都知道，一般游戏画面的质量很高，图片非常精美。但是由于多数游戏运行后会屏蔽Windows按键，而且一些高级的游戏程序都使用DirectX技术，所以某些专业的抓图软件对这些漂亮的画面也无能为力。不过，我们在玩游戏之前先运行“游侠”，让“游侠”驻留内存。然后启动游戏，在看到自己喜欢的游戏画面时，只要按下Ctrl+F12键，“游侠”就会弹出保存文件对话框，我们输入文件名后就可以把当前画面保存下来了。

笔者注：Ctrl+F12键是“游侠”抓取图片的默认热键，而且默认情况下“游侠”会询问保存文件的文件名和路径。我们可以在“游侠”中单击“选项设置”钮，然后选择“截图设置”标签，从中可以定义抓取热键并选择保存方式(如图2)。有了它，我们就再也不必对别人漂亮游戏图片羡慕不已了。除此之外，如果我们手头上没有抓图软件，把“游侠”当作一个抓图软件来用也不错，它提供了桌面、当前窗口和区域三种抓取方式，比在Windows中按下Print Screen键，然后到“画笔”中粘贴并保存方便多了。

三、制作老板桌面

尽管很多游戏玩家把几乎所有的业余时间都花在了游戏上，但还是有苦于没有时间玩游戏的感觉，因此他们分秒必争，有时在办公室里也玩起游戏。但是人世间最痛苦的事情莫过于此，如果此时老板从天而降，此时的你将会有何感想？不过，大家不必担心。单击“游侠”中的“选项设置”钮，然后选择“常规设置”标签，并选中“启用老板屏幕”复选框，然后在“老板屏幕方案”下拉框中选择老板来时欲显示的图片，同时选中“启动计算机时运行金山游侠”复选框(如图4)，这样当老板来时，你只要按下Alt+C键即可快速切换到你指定的屏幕，老板就会以为你在认真地给他干活，看着你那么用功的样子，说不定会给你加薪呢！

四、即时查找单词

不可否认，我们国人玩电脑和游戏的水平一直受限于我们的母语不是英语。不过，在“游侠”中集成了《金山词霸电玩版》，我们只要按下Ctrl+F9键即可打开它，在输入框中输入你所要查询的单词，按回车键，查询栏内就会出现对该单词的释义。这样大家在玩游戏的时候又可以学到很多单词，做到娱乐、学习两不误，久而久之，英语水平会大有长进！

笔者注：现在国内市场上的英文游

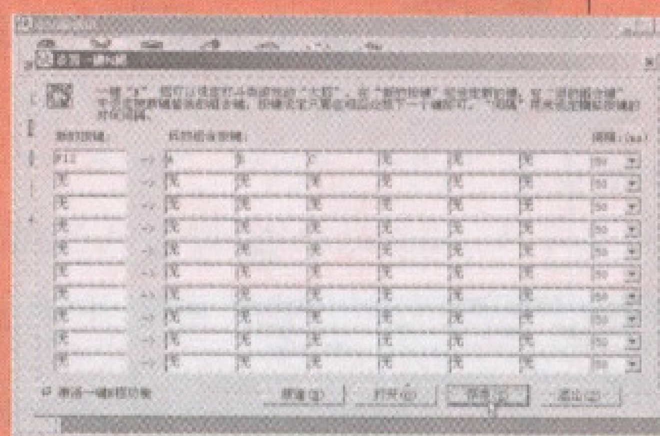


图 1

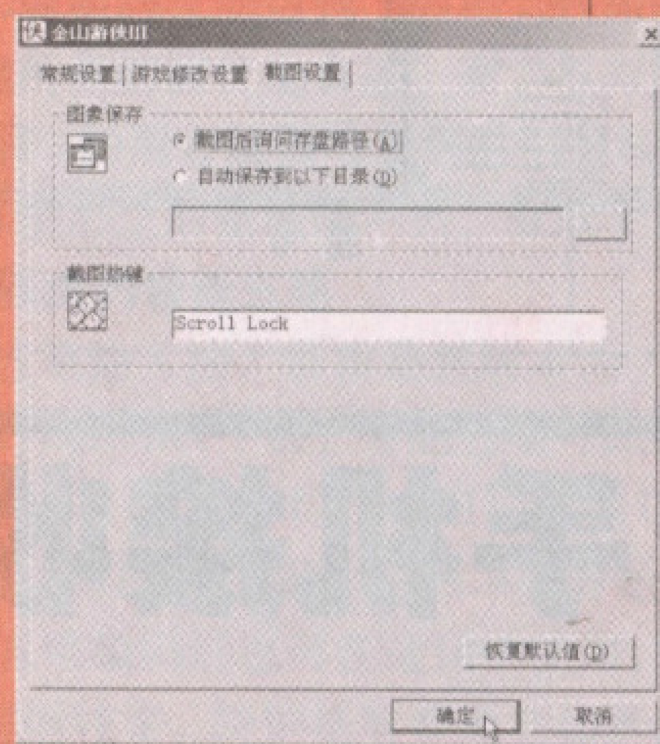


图 2

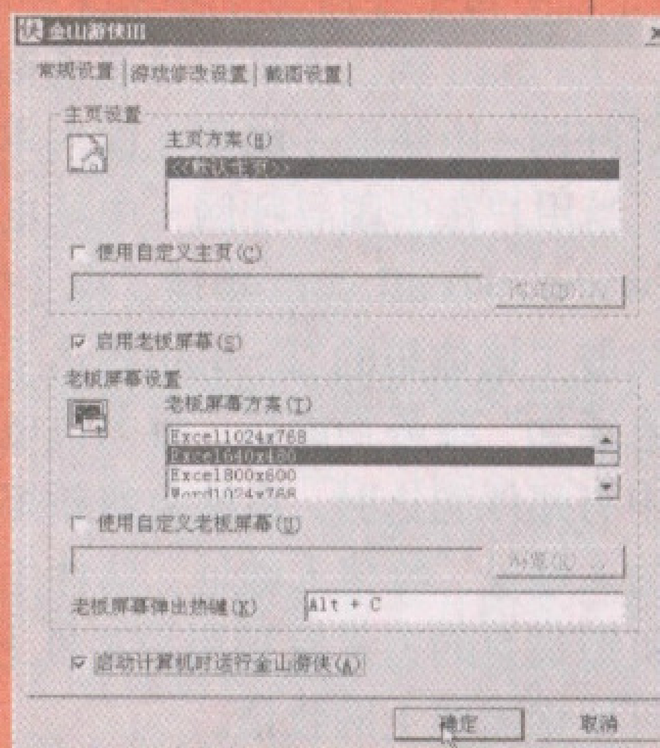


图 3

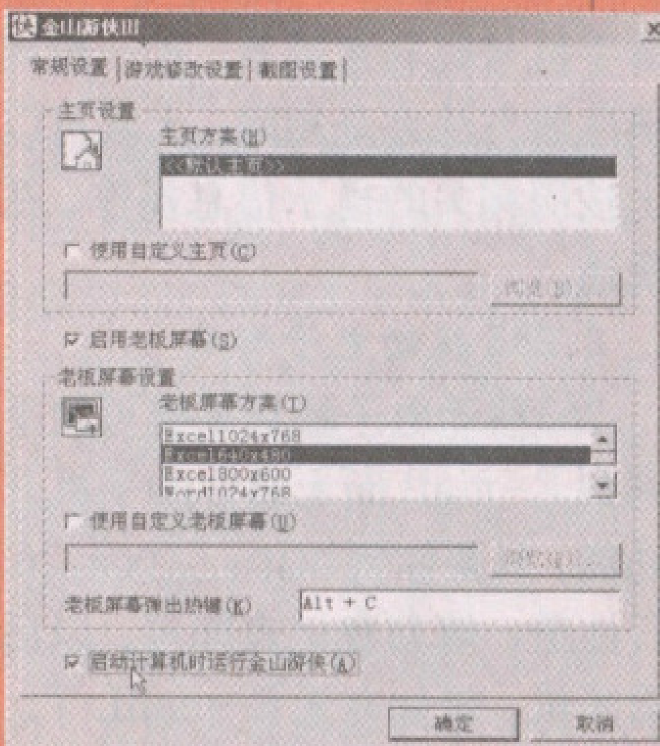
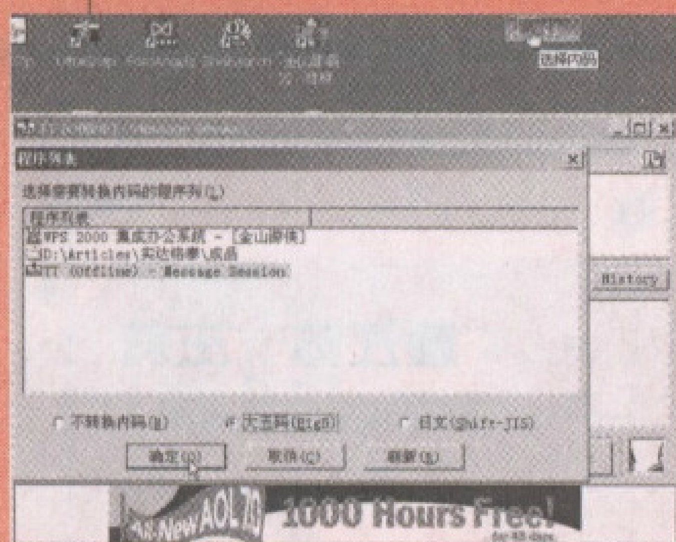
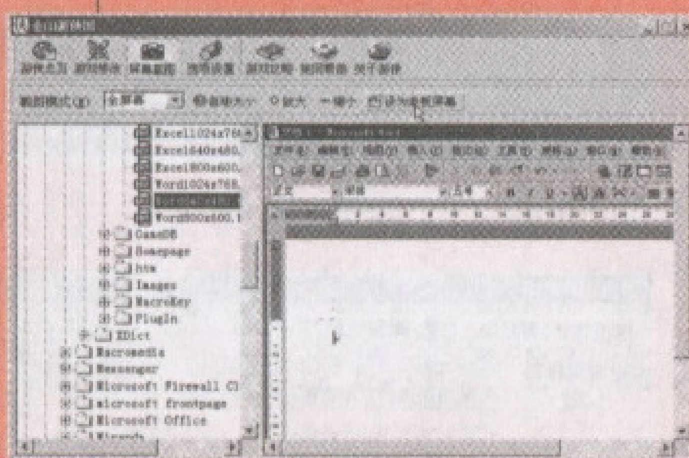


图 4


图 5


图 6

戏非常多，国内玩家多有苦于英文基础不好的。现在有了《金山词霸》的电玩版，你不用担心了。里面含有大量的游戏中的专用词汇，可以在一定程度上满足你的使用。

五、图片浏览器

说到图片浏览器，大家想到的是ACDSee、IrfanView等专业的图片浏览程序软件。不过，你知道吗？"游侠"也可以为我们浏览图片！只要我们选择工具栏上的"截图设置"钮，并找到相应的文件夹，你就可以看到其下的图片文件，用鼠标单击它们，它们就会在"游侠"的右边显示出来，同时可以对它进行放大、缩小和设置成老板屏幕处理，虽然不是专业图片浏览器程序，但是不是也很管用？

六、内码转化器

大家都知道，由于历史的原因，中国大陆和中国台湾、香港、澳门特别行政区在中文的编码上是不同的，大陆采用的是GB码，台湾、香港、澳门特别行政区采用的是BIG5，这样交流时就显得很不方便了。如我们在使用ICQ与香港朋友交谈时，对方的BIG5码文本在我们的简体中文Windows上无法正常显示。不过，这时我们可以单击"开始"→"程序"→"金山游侠Ⅲ"→"内码转换器"项目来打开"游侠"的"内码转换器"，然后点击"码"钮，从中选择一个窗口，并选择编码后即可（如图6）。

笔者注：利用"内码转换器"还可以在中文平台下运行繁体、日文码的Windows程序和游戏，而且能够保证显示正常。另外，我们也可以拷贝C:\Program Files\Kingsoft\Knight\kingcode.exe文件到没有安装"游侠"的机器上来使用这个程序。

手机接收E-mail

■安徽 刘成

一、E-mail到达，手机短信息通知

1.中国寻呼网－中华电子邮局

E-mail到达手机短信息通知由中国寻呼网-中华电子邮局在国内率先推出。当用户在中国寻呼网－中华电子邮局(www.wocall.com)申请了电子信箱，并注册了该信箱的"E-mail到达手机短信息通知"服务功能后，每当该电子信箱中有邮件到达时，系统会将新邮件的发信人地址、收信人地址、信件主题以手机短信息的方式发到用户手机上，用户可根据需要上网收信。

申请"中国寻呼网"（又称"中华电子邮局"）免费的"国浩电子信箱"和注册手机号码非常简单，和一般网站的申请注册方法完全相同，大家可以在网站上按照相关的提示信息操作，在此不再赘述。

2.263移动电子邮局

263移动电子邮局系统可使手机能收阅到E-mail而无需你的手机开通短信功能，只要你到http://pca.263.net进行注册，填写登记表即可，以后只需看看手机，就知有无E-mailL了。这项服务支持所有"POP3格式"的邮箱。

3.普通的电子信箱实现E-mail到达手机短信息通知

由于绝大部分的信箱都具有信件自动转发功能，所以我们可以通过信箱设置的方法，将发往其中的信件转往能提供E-mail到达转手机服务的信箱，这样以后不管哪个信箱收到E-mail，手机都能收到短信息通知。

例如首先在"中国寻呼网"(http://www.wocall.com/)，申请一个提供E-mail转手机服务的"国浩电子信箱"，然后对普通电子信箱作转信设置：不同网络服务商提供的电子信箱设置方法基本上大同小异，以21cn.com提供的免费电子信箱为例，首先登录到该网站，输入用户名和密码，从弹出的信箱管理页面中选择信箱"配置"，再找"自动转发"选项，在其输入框内填入上面申请的"国浩电子信箱"，例如yourname@wocall.com，按"提交"设置完毕。以后一旦yourname@21cn.com信箱里收到新信件，就会转发给"国浩电子信箱"一份，你的手机自然就能立即收到网站的短信息通知了。

二、用普通手机收阅E-mail

1.掌上网移动电子邮局

掌上网（www.airwap.com）开发的移动电子邮局系统能使手机直接收阅电子邮件附件，不过要求你的手机开通短消息功能，通过发送一条短信到临时号码"13823390700"，然后手机即可收到E-mail了。

短信格式为：邮箱名，密码，邮件编号，操作指令，接收短信条数

例如：邮箱名（lacl@sina.com），密码，1，R，5（@可用*号代表，各参数中间一定要用逗号分隔）

格式说明：

邮件编号——指需查看第几封邮件。0指所有邮件，为默认值。1，2，3……分别代表第1、2、3封邮件。

操作指令——R代表查看，为默认值。D代表删除当前邮件。

接收短信条数——2是指接收两条短消息，以此类推。默认值为5（5条短消息）。

2.神通助理E-mail收发服务

任何开通短信息服务的"中国移动"和"中国联通"手机用户，利用神通

助理E-mail收发服务，通过简单的操作做到E-mail到达时手机提醒、手机收发、转发E-mail。

方法是：首先要发送一条短消息开通服务。在短消息栏中编辑以下内容（开通服务的拼音开头）“KTFW”，然后发送，发送号码“3333”。

其次要发送一条短消息，设置邮箱：发送短消息“SZYX#邮箱地址#POP3服务器#用户名#密码”。

例如：笔者的电子邮箱是lacl@sina.com、密码是888、POP3服务器是www.sina.com，则发送短信息为“SZYX#lacl@sina.com#www.sina.com#lacl#888”。

如果你上网方便，也可以直接在神通助理网站（www.any8.com）进行设置，这对于有多个电子邮箱的用户不啻是个福音。

接下来，你不仅可以在手机上收发邮件，还可以读写、转发邮件，都是通过发送指令实现的。

收邮件：发送短消息“SYJ”（收邮件），该指令便于用户主动收取新邮件。如果用户有新邮件，手机将显示“到目前为止您有1封信邮件到，邮件编号是1”。

设置自动接收邮件：发送短信息“JSYJ”（接收邮件），发送该指令后，该邮箱将被定期搜索，并将新邮件到达的信息自动发送到用户手机上。如果用户不想自动接收邮件，可以通过“JJYJ”（拒绝邮件）的指令将该功能关闭。P

几种五笔输入法的比较

■贵州　黎土

由于Windows系统本身不带五笔字型输入法，给原来熟悉五笔字型的使用者带来了一些不便。在Win95刚推出时，由于适用于其的五笔输入法甚少，甚至没有选择的余地。

随着Win95的推广普及以及Windows的升级，Windows环境下的五笔输入法越来越多，究竟选用哪一种好呢？

对于专职的文字录入人员，一般来说，用熟的一种输入法往往就是最好的一种输入法，很少有人会换“马”；五笔字型是目前使用最为广泛的形码，但不支持GBK大字库，给用户带来很大不便，会用五笔的计算机操作人员，总是企盼找到一种好用的五笔输入法，以满足工作的需要。

目前有以下几种五笔输入法：

1.利用五笔码表的源文件通过附件的输入法生成器所生成的五笔字型；

2.王码9801；

3.智能五笔；

4.万能五笔；

5.形音码。

它们各有千秋，亦各有不足之处。现进行比较如下——

一、利用附件的输入法生成器所生成的五笔字型。

好处是与Win9X最为亲密无间，按“Ctrl+'”可以在线造词，自动生成词组的五笔编码（只是三字词组不符五笔的词组编码规律，采用首字取第1、2码，后二字各取首码，需在手工造词中加以调整外，其余词组皆符合五笔规律）；生成编码源文件的过程较为繁复，从UCDOS反编译出的源文件不能直接用于输入法生成器，还需将编码在前调整为汉字在前，但主要缺点还是只能输入GB2312的6700多个汉字。

二、王码9801

推出前对此期望值很大，据介绍，该版本符合语委会关于输入法的规定，能输入BIG5码，试用后颇为失望，GB2312中所没有的字（如朱镕基的“镕”）还是无法输入。字根的设定凭心而论确实有所改进，只是改变得太晚了！多了几个组字能力颇强的字根如“甫”、“气”、“艮”之类，减少了几个字根，有些字根如“广”、“力”、“乃”、“白”所在的位置发生了变动，对于新学五笔的人或许减少一些拆字上的困难，但对于已经学会五笔的人初用会感到不习惯，有个适应的过程，更怪的是如设置中允许逐渐提示（非专职录入人员恐怕难免要看看汉字提示行吧！），相当一部分汉字出现的先后次序就会发生改变，如部分二级简码反而排到了后面，给输入带来极大的不便。中文标点所在的键位也自搞一套，不与Win相容，与UCDOS亦不一样，初用者就很难想到右引号即”是在左上角的'键上。所以推出之后是波澜不兴，默默无闻。

三、陈虎的智能五笔

不失为一种较好的五笔输入法，目前最新版本为3.5。

可从http://chhu.yeah.net下载。智能五笔可以通过设定来照顾各人原先的输入习惯，GBK汉字可以转到GBK全拼来输入，造词能自动生成其词组编码，从3.4版开始，对GB2312外的字在设定其五笔编码后也可在造词中使用，它最令人欣赏的优点是所带词组较多，特别是有些地名如浙江的嘉兴、湖州等都已做成词组，对于经常要输入地名者较为便利。缺点是界面与Win9X内带的其它输入法不一致，无软键盘，与DOS下的汉字提示类似，在GBK全拼下由于重码多而找字困难，五笔与全拼必须按两个键切换，而且只能安装于C盘下。对于只是偶尔要输入GB2312中所没有的汉字的使用者来说，智能五笔应该是比较适用的。

四、深圳市世强软件工作室邓世强的万能五笔多元输入法

可从http://www.szok.com下载。可以分别用五笔、全拼、英语进行汉字输入，不需要以任何键进行切换，确实较为方便。但可以看出，该输入法无疑脱胎于万能多元码，所以词组以拼音词组为多，五笔词组相对较少，全拼可加上首笔笔形来减少重码，可以输入部分GB2312中所无汉字，尽管其全拼是利用Win9X中带全拼输入法(可加首笔笔形编码以减少重码)，但仍与Win9X不太密合，软键盘的使用常有问题。原以全拼输入为主、五笔输入为辅者可以一试。

五、广东星海综合开发公司杨建伟开发的形音码输入法

可从http://xym.163.net下载。据介绍词组仅为正式版的三分之一，所带词组似与UCDOS3.1中的五笔字型相当。该输入法融合了五笔字型输入技术和拼音输入技术，以五笔为主，所有词组全为五笔编码，并能自动识别五笔与拼音的编码，使用时无需转换键。除支持GBK字库20902个汉字外，还自带一个自行研制的生僻字库，收录GBK字库以外的部分汉字，旨在为用户彻底解决生僻字的输入问题（不过这部分汉字不能打印出来）。其拼音虽然借助于Win9X的全

拼输入法（不安装全拼输入法不能正常工作），但甚有特色，将拼音码最长设为4码，若实际的拼音码大于4码，则取其一、二、三及末码；不足4码，则在其后加上Z，使其与五笔编码区分开来，对于全拼不足3码的，还可再加上五笔的识别码，以减少重码。若仅输入拼音不加Z，也可不加识别码，但这时重码就较多。由于一般利用拼音输入的汉字是偏僻难字，故在拼音重码提示时不再是常用字先出现，而是按汉字笔画的多少排列，即笔画少的汉字在先。这样，根据汉字笔画的多少就可以快速找到所需的汉字。P

在Windows XP中装备电脑保护神“UPS”

■江苏　陈彪

电脑还需要保护神？也许你不需要，但据笔者所知，确有不少朋友因为种种原因不能用上稳定的电压或是在使用电脑时经常断电。所以，笔者建议这些朋友、特别是使用电脑从事重要工作的朋友，最好为你的电脑装备上UPS！UPS也称为“不间断电源”，它是连接在计算机和电源之间以保证电流不受干扰的设备。它使用电池保持计算机在断电之后仍能正常运行一段时间，通常对电压过大和电压太低都提供保护。确可称之为电脑忠实的保护神！

下面，笔者就以Windows XP为例（注：Windows 9X/Me/2000/NT系统均可参照）阐述一下安装、配置和使用电脑保护神“不间断电源（UPS）”的有关技巧。

一、安装UPS设备

在Windows XP中安装UPS设备必须以管理员或Administrators组成员身份登录才能完成。请你按照制造商的说明书进行UPS设备的物理安装。

1.首先打开“控制面板”中的电源选项。

2.然后在“UPS”选项卡上单击“选择”。

3.再在“UPS选择”对话框的“选择制造商”下单击计算机所连UPS的制造商。

4.接下来在“选择型号”下单击计算机所连UPS的型号。

5.最后在“端口”下单击连接UPS的串行端口，然后单击“完成”即可。

当你需要打开“电源选项”时，依次单击“开始”→“控制面板”→“性能和维护”，然后单击“电源选项”即可。在“控制面板”中使用“电源选项”可以调整计算机硬件配置所能支持的任何电源管理选项。由于这些选项在不同的计算机之间有很大的差异，所以笔者在这里所描述的选项可能会与你见到的不同。“电源选项”会自动检测计算机上的可用信息，并只显示你可以控制的选项。

二、配置简单信号传输的UPS设备

仍然必须以管理员或Administrators组成员身份登录才能完成该过程。

1.首先打开“控制面板”中的电源管理。

2.在“UPS”选项卡上单击“选择”。

3.然后在“UPS选择”对话框的“选择制造商”下选择“一般”。

4.接下来在“选择型号”中选择“自定义”。

5.再在“端口”中选择连接UPS设备的COM端口，然后单击“下一步”。

6.最后在“UPS接口配置”对话框中正确设置UPS信号极性：电源故障/起用电池；电力不足；UPS关闭。

7.单击“完成”即可。

三、配置UPS设备

以管理员或Administrators组成员身份登录才能完成该过程。

1.首先打开“控制面板”中的电源选项。

2.在“UPS”选项卡上单击“配置”。

3.然后在“UPS配置”对话框中更改下面的一项或多项设置：

（1）启用所有通知

如果想要Windows配置不间断电源（UPS）设备在计算机切换到UPS电源时显示警告信息，请选择此复选框。可以指定在显示最初电源故障警告消息之前等待的秒数以及在显示后续电源故障消息之前必须经过的秒数。

（2）严重警报

如果想让计算机使用UPS电源运行一段指定的时间后，Windows再发出严重警报，那么请选中“严重警报前，电池使用的分钟数”复选框。如果希望当UPS激活临界电源警报时Windows运行程序或任务，请选中“当出现警报时，运行这个程序”复选框。单击“配置”，在“UPS系统关闭程序”对话框中，在“运行”中，键入UPS关闭计算机前要运行的程序或任务，或单击“浏览”搜索程序或任务。在“日程安排”选项卡上自定义适当的任务安排。在“设置”选项卡中，适当自定义已计划任务的完成、空闲时间和电源管理的设置。在“下一步，指示计算机去做”列表中，单击在电源严重短缺警报发生时想让计算机进入的系统状态。如果您想在计算机关机时也让UPS关闭，那么请您选中“最后，关上UPS”复选框。要打开“电源选项”，请依次单击“开始”、“控制面板”、“性能和维护”，然后单击“电源选项”。命令文件必须驻留在Systemroot\System32文件夹而且包含下列某种扩展名：.exe、.com、.bat或.cmd。不能指定导致显示对话框的命令文件，因为需要用户输入的对话框将阻碍系统正常关闭。

注意：命令文件必须在30秒内完成运行，如果运行时间超过30秒将会威胁到Windows完成正常关闭系统的功能。

配置好UPS选项后，一定要对UPS配置进行测试以确认计算机具备掉电保护功能。

用于配置UPS服务的选项取决于安装在系统上的特定UPS硬件。不正确的设置可能会导致不需要的UPS硬件操作。有关设置的详细信息请查阅你的UPS设备说明文档。

四、测试UPS设备配置

首先断开电源与UPS设备的连接来模拟断电，等UPS电池达到最低级别电量，此时系统应该开始关闭。恢复UPS设备的电源，检查"事件查看器"中的系统日志，确保准确无误地记录了所有的操作。在执行类似该测试之前，请保存并关闭所有打开的文档和程序。当断开电源与UPS设备之间的连接后，连接到UPS设备的计算机和外围设备将会继续运行，并在屏幕上显示一条警告信息。如果UPS的服务被配置为运行命令文件，请确保文件在30秒之内执行。如果无法在30秒内完成运行将会危及计算机的安全关机，这一点务必请你注意！

五、使用UPS服务

一旦为计算机购买了不间断电源（UPS），你就可以利用UPS服务为计算机的"控制面板"中的"电源选项"来设置此操作选项。在"电源选项"中的"UPS"选项卡，允许你控制计算机上UPS服务的工作方式。UPS设置是否可用将取决于你系统上安装的特定UPS硬件。这些设置可能包括如下选项：

1.连接UPS设备的串行端口。

2.触发UPS设备发送信号的条件，如设备停电、电池电量不足和UPS设备的远程关机。

3.在电源发生故障后维护电池电源、重新充电，以及发送报警消息的时间间隔。

六、删除UPS设备

当你因某种原因需要删除UPS设备时，还是必须以管理员或Administrators组成员身份登录才能完成该过程。

1.请打开"控制面板"中的电源选项。

2.在"UPS"选项卡上单击"选择"。

3.然后在"UPS选择"对话框的"选择制造商"下单击"无"。

4.最后关闭计算机重新启动即可删除UPS设备。P

用GHOST备份Windows XP前的建议

■广西　苏悦

微软的Windows XP内置了很强大的多媒体和外设支持功能，界面极其美观，但同时体积庞大、安装时间很长，如果因使用不当而崩溃，再次恢复或安装的时间都会很长。所以要做好XP的备份，虽然微软已经在XP中提供了还原功能，但这种还原需要XP的图形界面，同时占用大量空间、频繁的磁盘读写影响系统速度。此外即使是安全模式，也属于图形界面的一种，如果XP被破坏得太厉害而导致无法进入GUI，还原功能就无用武之地了。所以，建议你保留一个兼容MS-DOS的Windows 9X，用GHOST的方式备份XP，即构成多操作系统，以便在Windows XP出现严重故障时，用这个GHOST备份来作紧急补救。GHOST的用法我不多说了，但前期的准备比较有讲究，如果做得不好，一是备份时间可能很长，二是效果也不好。下面就把备份时的注意事项说一下。

一、转移或删除页面文件

首先，应该把页面文件转移到安装XP以外的其他分区，或在DOS状态下删除该页面文件Pagefile.sys，因为这个文件默认设置是你物理内存的1.5倍，占用极大的磁盘空间，如果不删除会影响下面的准备工作，也会导致备份压缩的时间加长近一倍。

二、关闭休眠和系统还原

XP的休眠功能和系统还原也和页面文件一样，占用很大的空间。休眠功能要求你的分区有和物理内存相当的空间，而且不能指定存放分区，所以非关闭不可。你可以在备份结束后再次打开这些功能。

三、删除暂时不需要的字库、临时文件等

如果你是一个经常调用TureType字库做艺术字的用户，可能在XP的目录里装了大量的字体文件，这些字体多起来可能达到数百兆，却不是运行XP所必须的，建议删除它们，等备份结束后再重装，反正就是拷贝一下而已。否则GHOST的时间会很长，特别是选了GHOST的压缩方式后，因为字库本身很庞大，压缩的余地又很小，耗费时间就太长了。另外还要删除IE的临时文件，要清空回收站文件等，否则又是白白浪费储存空间和时间。

四、扫描磁盘和整理磁盘碎片

XP在用GHOST备份前一定要扫描磁盘，保证该分区上没有交叉链接和文件碎片。即使你是用多操作系统，而且上次由于死机而产生的碎片或其他磁盘错误并不是在XP里发生的，比如是Windows 98软关机死机后，你强行重新启动造成的磁盘错误，XP在启动时也能检测到。然后XP就会询问你是否要进行磁盘扫描，还不只是扫描Windows 98所在的分区，每个分区扫描前又默认等待十多秒让用户选择是否取消，这样严重影响了XP的启动速度。所以，用GHOST备份前一定要先扫描消除分区上的错误，免得备份一个状态不良的XP。

做好磁盘碎片整理再备份的好处不用我多说了，这里提个醒即可。

五、注册好MSN、杀毒软件等

由于XP自带MSN浏览器和Win Messenger，这两个软件都放在安装XP的同一分区，且其路径在XP中一般用户较难找到另外转移，你重装后每次都需要再联网输入用户名、邮件地址和密码重新注册；另外如金山毒霸2001等软件，如果重装XP也要重新注册或输入序列号，所以建议你先注册好，再用GHOST备份，恢复后就免去很多操作上的麻烦。另外，还有邮件规则、桌面设置等，先设好再备份就一劳永逸了，其余还有什么工具软件要注册后再GHOST，该你自己仔细想想了哦。

对了，最后提醒你，用GHOST备份要求你使用FAT32的磁盘格式，NTFS就得另外想办法了。P

公用电脑文件的保护神
——加密工具大比拼

■山东 黄家贞

如果你是一个老资格的电脑使用者，那你一定用过DOS下大名鼎鼎的加密软件“EPW”！它可以轻松地把可执行文件加上密码，使你在公用机器上拥有自己的一片静土，可是到了Windows下却不能用了。我寻找Windos下的加密软件很久了，也确实找到了不少，可它们不是界面太差、加密性不强、加密速度慢，就是使用繁琐，我都一一放弃了，前些日子有个朋友问我有没有Windows下的加密软件，他想把一些文件加密起来，不让别人用，要我给找几个。无奈，“赶鼠驱猫”上网搜索，终于找到了十几款加密软件。经过试用后，发现其中6款的特点符合朋友要求：界面美观、加密性强、使用简单。我想，肯定有不少朋友也有加密的要求（比如：你的电脑上有属于自己秘密的文档；你的电脑为多人共用，而你不想让其他人共享你的资料；你有某些应用程序不想让他人执行使用，那么就需要用加密工具对它们进行加密），所以在此写出，以解朋友们的燃眉之急。

☆能用磁盘作为钥匙的加密工具——“加密金刚锁”

软件名称：加密金刚锁

软件性质：共享软件，未注册版只能使用45天

软件尺寸：745kB

软件下载：http://software.wx88.net/down/fedtw300.exe

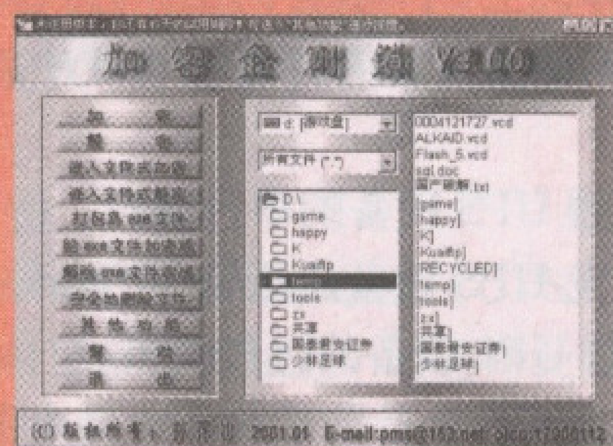


图 1

“加密金刚锁”的功能：

1.“加密金刚锁”只有一个可执行文件，无需安装，具有简单易用、加密强度大、界面漂亮友好、功能齐全的特点。

2.能加密任意类型、任意长度的文件，可将文件加密后打包为EXE自释放文件，以后解密可脱离本软件，只要运行自身即可解密并释放。

3.具有对可执行文件加密码的功能。加密码后的可执行文件在运行之前需验证密码，密码不符则拒绝执行。具有安全删除文件的功能，被删除后的文件无法被反删除软件恢复。

4.可对批量文件进行处理。特别是可对整个目录树下的所有文件（包括其中子目录下的所有文件）一次性进行加密、解密、打包为EXE文件、给EXE文件加密码或安全删除的功能，还可对只读、隐藏或系统属性的文件进行加密，加密后的文件保留原属性。

5.加密性能强。如果有重要文件需要加密，可设置三道屏障：第一道屏障是密码，你最多可为你的重要文件加100位的密码，使破解成为不可能；第二道屏障是在加密时可以设置一个授权盘，这样，即使密码被别人知道了，但只要没有授权盘，他仍然无法破解该文件；第三道屏障是你可以将文件加密后隐藏在某一个文件中，比如图片文件或EXE文件（即“宿主文件”）。宿主文件本身并不会被破坏，图片照样能被观看、MP3文件照样能被播放、EXE文件照样能执行，使人根本想不到，它里面居然还隐藏着被加密文件！加了这三道屏障，可使你的重要文件固若金汤，不可攻破。

6.该软件在易用性方面还表现为它支持鼠标右键菜单功能。比如你只要用鼠标右键点击某一子目录，在右键菜单上点击“用Fedtw加密该目录下的所有文件”，即可调用加密金刚锁对该目录下的所有文件进行加密。解密过程也可如此操作。

软件的使用：

它的使用很简单（图1）：先从右边的文件列表框中选择文件或子目录，然后按左边的“加密”按钮进行加密，为了使加密更加可靠，可将“使用授权盘”选项选定，可选软盘、硬盘和光盘作为授权盘，但不要使用硬盘，因为这样容易被猜出；如用软盘作为授权盘，最好用HD-COPY对授权软盘进行整盘复制（因软盘易损坏），这样复制出的软盘效果一样，可作为备份钥匙，你可以对软盘中的文件进行读写和增删，但千万不要对其进行格式化！光盘具有不易损坏的特点，用它作授权盘是最好的选择，但要注意一点，即使是同一张光盘，如果放在盘符不同的光驱中，它的授权效果不一样；“嵌入文件式加密”是指对一个或若干个文件加密后，将其隐藏在某一个文件中，该功能支持将整个目录加密打包后隐藏于一个宿主文件中，并支持带路径释放。但要注意一点，不要使宿主文件的体积增加太多，以免别人起疑心；“打包为EXE文件”是指将文件加密后，再打包为可运行的EXE文件，以后解密时可脱离“加密金刚锁”，运行自身即可解密并释放文件；“给EXE文件加密码”，是指给可执行的EXE文件加上一层外壳，使之在运行前要验证密码，密码不符则拒绝执行，这一点请与“打包为EXE文件”区别开来；“解除EXE文件密码”则是“给EXE文件加密码”的逆过程；“安全地删除文件”可以将文件完全删除，使之不能被Recover 4 All等软件恢复！不过它只能对后辍是.ec的文件进行操作。

软件的缺点：加密速度与同类软件相比稍慢，可能与它采用了较复杂的加密方法有关。

☆将加密文件藏于BMP图片中的加密高手——Hide in Picture

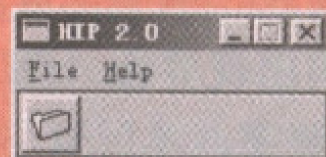

图 2


图 3

软件名称： Hide in Picture
软件性质： 免费软件
软件尺寸： 336kB
软件下载： http://www.brasil.terravista.pt/jenipabu/2571/hip20.zip

"Hide in Picture"的功能和特点：这是一款比较另类的加密软件，它的工作方式与一般加密工具一点也不相同，它将你的文件资料藏在BMP图像文件中，看起来就像是普通的图像文件一样。文件大小不变，基本不会对画质有影响，还支持中文纯文字文件。当需要用到已加密的文件时，你可以把它解出来，当然它有密码保护功能。

"Hide in Picture"的使用：点击解压后的"Winhip.exe"文件启动程序，打开操作窗口（图2），你一定感叹：整个界面太简单了吧！其实它的主要窗口还没显示出来呢。

1.将文件隐藏入图片中。

（1）选择用来隐藏文件的BMP图片。注意"Hide in Picture"只能用BMP格式的图片。选择"File"菜单中的"Open Picture"命令，打开文件选择对话框，选择你要用的BMP格式图片。点击"确定"后弹出一个新的窗口（图3），以下的操作都是在这个窗口下完成的。

（2）隐藏你需要隐藏的文件。选择菜单"Image"中的"Hide File"命令，打开文件选择对话框，选中你要保存的文件。选中后程序会弹出密码输入窗口，在这个窗口中输入密码及文件的名字，填写完毕后点"OK"按钮，稍等片刻，你将会发现隐藏过程就这么完成了，最后别忘了点击"Save Picture"按钮保存隐藏了文件的图片，否则就前功尽弃了。保存完成后，别人在看这张图片时不会觉得有任何异样，以为它仅是一张普通的图片而已，殊不知里面藏有加密的文件呢。

2.从图片中提取文件。

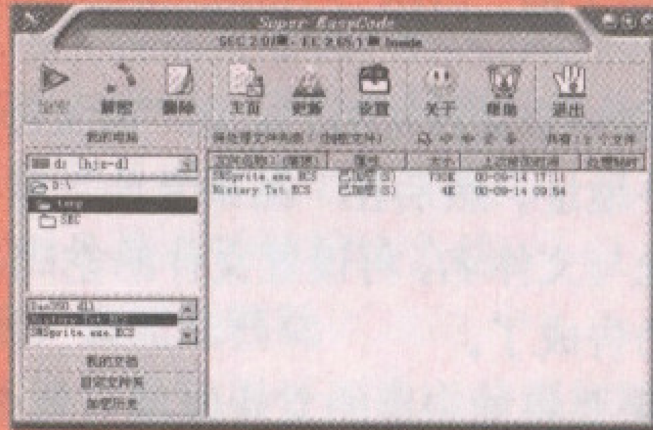
文件隐藏了，那我们如何把它给找出来呢？和隐藏方法相似，先选中图片，然后在弹出的窗口中选择"Image"菜单里的"Retrieve File"命令，弹出输入密码窗口，输入密码后，点击"OK"按钮，弹出文件存放地址对话框，选择你要存储的路径，点击"保存"，伴随着进度显示，文件就解出来了。

3.从图片中删除隐藏的文件

虽然文件我们是解密出来了，但是隐藏在BMP图片中的文件仍然存在，为了不影响图片的使用与效果，需要把隐藏在图片中的文件删除。方法是：选择"Image"菜单中的"Erase File"命令，弹出一个对话框，程序要求你输入密码，先在"Erase Data Hidden with Password"选项前的方框中打上"√"，然后输入密码，再点击"OK"按钮就可以执行清空操作了。这样，如果你再在BMP图片中执行释放文件操作，程序将会提示"No Hidden File Found"（没有找到隐藏文件）了。

软件的缺点：一张图片不能隐藏大尺寸的文件，否则会造成图片质量严重下降。不过可通过将大尺寸文件分解的方法存储在一组图片中。

☆ SEC


图 4

软件名称： Super EasyCode
软件性质： 共享软件
软件尺寸： 385kB
软件下载： http://easycode.363.net

SEC的特点：

1.SEC由DOS主程序Ec.exe和Windows外壳Sec.exe构成。所以该程序能够在DOS或Windows系统下运行。

2.用户通过使用该程序可以对任意文件进行加密，适应范围广。

3.由于作者采用了32位算法来开发该系统，所以该软件运行速度很快。

4.SEC能支持在线更新，在很大程度上方便了用户能及时得到软件的最新版本。

5.SEC支持自动运行、自动还原、文件拖动等功能；支持多种加密、解密方式；支持无法恢复的安全删除文件模式；支持防病毒校验，能自动检查多种病毒。

6.支持我的文档、自定义文件夹、加密历史方便用户选择文件；用户能自定义快速加密文件类型设置；仿NeoForm界面设计，美观大方。

SEC的使用：

SEC在第一次运行时会根据你的机器进行一些必要设置，并显示一个对话框，我们只需回车就能进入SEC的主界面，界面豪华大方（图4）。在程序中经常会出现一个对话框向你提示某些事情，或是告诉你现在程序正在干什么。如果你对本软件已经比较熟悉，你大可将"以后别再提示我"选中。到"我的电脑"中找到要加密的文件，双击它就会被加

到“待处理文件列表”中了，重复操作就可把多个文件加进去（如果错把某文件加到了列表中，双击它就能移出去），然后点击“加密”按钮出现界面（图5）。你可输入密码，如果嫌自己编制的密码不安全，用“随机密码”功能好了，不过可一定要记住密码哟，否则你自己也不能使用加密后的文件了。有三种加密方式供你选择：安全（加密性好，速度慢）、快速（加密性差，速度快）、自解密（生成能够自动解密的可执行文件，这样只要知道密码，就可将加密文件解密而无需运行SEC），选定密码后，按“确定”按钮，稍等加密就完成了。如果要运行加密文件可先到SEC中将被加密的文件解密再执行就是了，如果加密时选择了自解密，只要有密码直接运行即可。

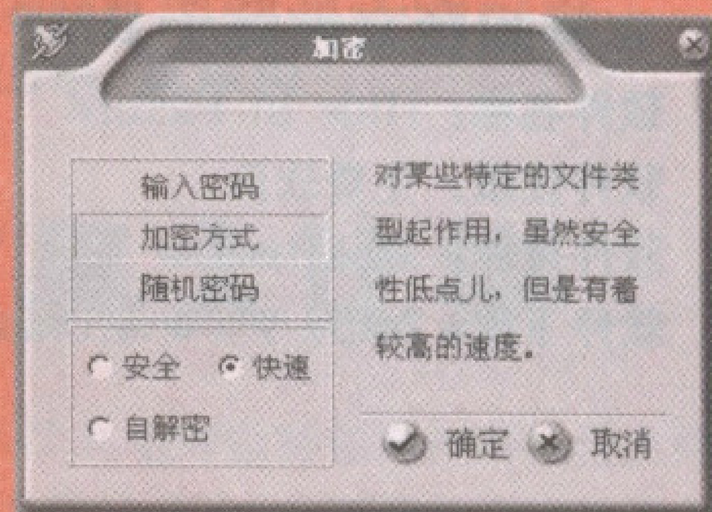


图 5

软件的缺点：对EXE文件加密后即使输入密码也不能直接运行，只有解密成另个一个文件才能运行，稍嫌麻烦。

☆EXE文件加密器

软件名称：EXE文件加密器
软件性质：免费软件
软件尺寸：349kB
软件下载：http://mantousoft.51.net

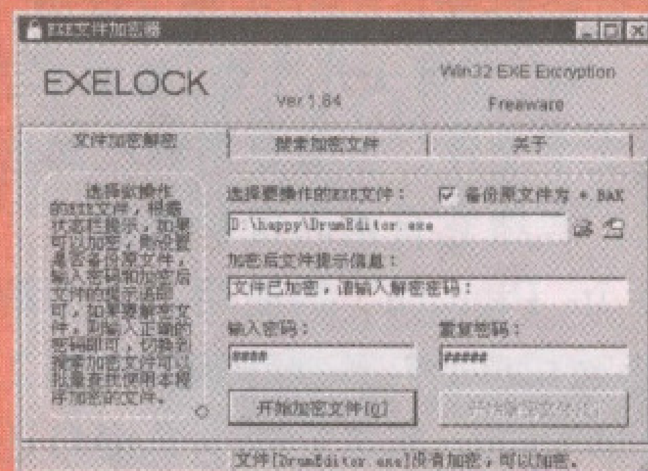


图 6

“EXE文件加密器”是Windows下的只对EXE文件进行加密的工具，这样别人在运行加密后的EXE文件时必须输入加密的密码，比如你加密了Notepad.exe文件，别人打开TXT文件时只要调用了Notepad.exe，那么他就必须要输入正确的密码才能打开。当然只要你愿意，你可以加密任何其他的EXE文件，加密后的文件可以独立运行于其他电脑，每个文件可以拥有不同的密码。加密文件时自动识别是否已经加密，加密时可以选择自动备份文件，加密使用多线程运行，速度很快。

加密过程非常简单，运行EXE文件加密器后（图6），在上面的窗口中选中要加密的文件，在下面窗口输入要使用的密码，按“开始加密文件”按钮，加密就成功了。如果有一天你想将加密的文件去掉密码也很简单，在上面的窗口中选中要解密的文件，输入正确密码，然后点击“开始解密文件”按钮就会解密成功。在使用中应该注意的一点是：加密后的文件如果需要自己的运行环境，那么你不能使用鼠标右键在桌面建立快捷方式，而只能手工拖动建立快捷方式了。

软件的缺点：只能对EXE文件进行加密，功能比较单一。

☆金锋文件加密器

软件名称：金锋文件加密器 2.0
软件性质：免费软件
软件尺寸：1.68MB
软件下载：http://jinfengnet.yeah.net

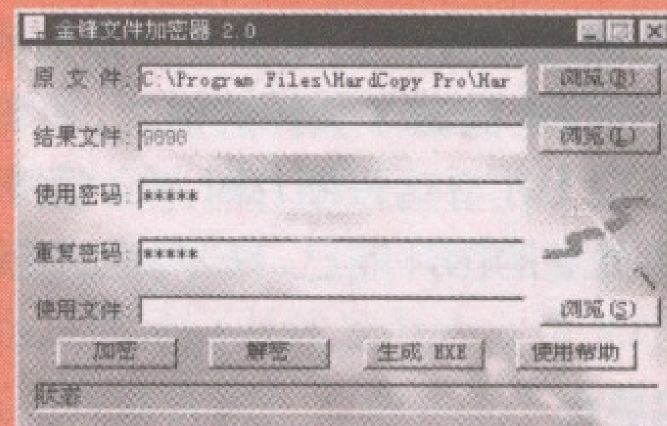


图 7

加密一个文件（图7）：在“原文件”框中输入要进行加密的文件地址，然后在“结果文件”框中输入文件加密后的保存地址与文件名，再设置文件的密码，最后点击“加密”按钮就大功告成了。

如果要将加密后的文件做成可独立运行的EXE文件，单击“生成EXE”，如果要将以前加密的文件做成EXE文件，只需将以前加密的文件地址输入在“结果文件”中，再单击“生成EXE”就可以了。

解密一个文件和加密一个文件步骤差不多，只需将要解密的文件作为“原文件”，将解密后的文件作为结果文件，然后单击“解密”即可。

该软件还有一个“密码框密码查看器”的附属功能，可查看以“*”号显示的密码。

软件的缺点：该软件用VB编制，因此尺寸很大，运行速度也慢，其加密的EXE文件亦不能直接运行。不过它可用一个文件作为密码，很有特色。

☆加密多面手——“文件密使”

软件名称：文件密使
软件性质：共享软件
软件尺寸：212kB
软件下载：http://i51.home.chinaren.com

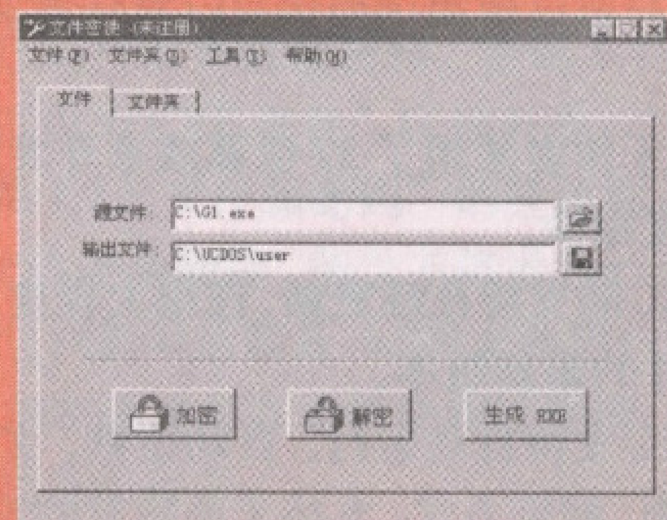


图 8

“文件密使”的特点：

1.对各种类型的文件进行加密，但文件不能大于2GB。

2.可以对整个文件夹进行加密。

3.具有密码管理功能。上网时间长了，你的免费信箱、各种用途的注册名也会有很多，要使用的密码当然也很多了，如果将密码记录在笔记本上不安全，如果不记录，时间久了自己也分不清谁对应哪个密码了，该软件就能帮你记住，当然还会非常安全。

4.对大文件有分割功能。

软件的使用：

1.对文件加密。软件运行后界面如图（图8），在源文件框中输入要处理的文件名，在输出文件框中填入处理文件输出的位置，点击“加密”按钮，会弹出一个对话框，要你选择是用“单一式”还是“提问式”加密，然后输入密码，点击“确定”按钮就行了。

2.对文件夹加密。点击主界面上的“文件夹”项，就会出现文件夹加密界面，在源文件夹框中输入要处理的文件夹位置。单击“加密”就可对文件夹里的所有文件加密，单击“解密”会对文件夹里的所有文件进行解密。被加密的文件夹也可取出里面的单个文件进行解密，密码就是加密文件夹时输入的密码。利用该功能可一次对多个文件进行加密。

3.其它功能：

（1）星星管理器。到一个网站注册一个用户、申请一个E-mail信箱，你的存折、信用卡、手机卡……样样都要你记住密码、口令之类的东东。你肯定有过这样的苦恼：不能将这些东西写在笔记本里，时间长了容易忘记，有时连自己都搞不清某个用户名要用哪个密码了。“星星管理器”将为你安全地管理好这些东西，大大降低了用户的记忆量，而你要记住的只是进入“星星管理器”的一个密码就够！

（2）保护文件夹。该功能将使你的文件夹不被删除和更改。点击“文件夹”菜单的“保护”项就进入了文件夹保护窗口，你可添加和删除要处理的文件夹了，也可以将资源管理器的文件夹图标拖动到窗口上实现自动添加，确认后按下“保存”按钮就会生效了。第一次使用时要先重启计算机才能生效。

（3）文件切割。通过网上或软盘传输的文件过大很容易出现错误，只要将他们分成几个块就好办了，它只会增加28kB的长度。只要将所分成的文件块拷贝到同一个目录，运行XXX.exe就可以合并成原来的文件了。

（4）彻底删除。用文件密使的彻底删除功能能将文件数据将从磁盘上毫无痕迹地清除掉，永远不能恢复。

以上6款软件各有特点：“加密金钢锁”能加密任何类型的文件，加密的EXE文件可直接运行，能将盘片作为加密的钥匙，很有创意，但加密速度慢；“SEC”也能加密任何类型的文件，速度很快，还可在多重系统中运行，但由于它的内核是DOS程序，因此加密的EXE文件不能直接运行；“EXE文件加密器”功能单一，只能加密EXE文件，但它的加密速度最快，加密后的文件也能直接运行；“金锋文件加密器”能够加密任意类型的文件，还能把一个文件作为钥匙，避免了输入密码时泄密的可能，但它加密的EXE文件不能直接运行，文件尺寸较大。“Hide in Picture”可将加密文件藏于BMP图片中，加密更加安全可靠。而“文件密使”简直就是一个多面手，除了有较好的加密功能外，还具有“密码管理”、“文件分割”、“永久删除”等极具价值的附属功能，也很值得使用。

综上所述，如果你想对硬盘中任意类型的文件进行加密，“加密金钢锁”当是首选，“金锋文件加密器”也是不错的选择；如果你只想对EXE文件加密，“EXE文件加密器”是不二的选择；如果你想连DOS下的文件也进行加密，非“SEC”莫属了；如果你除了想获得加密功能外，还想使用分割、密码管理等功能，“文件密使”应是最佳的选择了！

朋友，你需要在公用电脑上保留自己的一片“净土”吗？那还等什么，快点去下载加密工具，把自己的文件进行加密吧！P

鼠标常见故障分析与维修

■江苏　许可

鼠标的故障分析与维修较简单，大部分故障为接口或按键接触不良、断线、机械定位系统脏污。少数故障为鼠标内部元器件或电路虚焊，这主要存在于某些劣质产品中，其中尤以发光二极管、IC电路损坏居多。下面将鼠标可能出现的问题简单分析一下。

一、找不到鼠标

1.鼠标彻底损坏，需要更换新鼠标。

2.鼠标与主机连接串口或PS/2口接触不良。仔细接好线后重新启动即可。

3.主板上的串口或PS/2口损坏。这种情况很少见，如果是这种情况，只好去更换一个主板或使用多功能卡上的串口。

4.鼠标线路接触不良。这种情况最常见，接触不良的点多在鼠标内部的电线与电路板的连接处。故障只要不是在PS/2接头处，一般维修起来不难。通常是由于线路比较短或比较杂乱，鼠标线被用力拉扯而造成。解决方法是将鼠标打开，再使用电烙铁将焊点焊好。还有一种情况就是鼠标线内部接触不良，是由于时间长而造成老化引起的，这种故障通常难以查找，更换鼠标是最有效的解决方法。

二、鼠标能显示，但无法移动

鼠标的灵活性下降，鼠标指针不像以前那样随心所欲，而是反应迟钝，定位不准确，或干脆不能移动。这种情况主要是因为鼠标里的机械定位滚动轴上积聚了过多污垢，导致传动失灵，造成滚动不灵活。维修重点放在鼠标内部的X轴和Y轴的传动机构上。解决方法是，打开胶球锁片，将鼠标滚动球卸下来，用干净的布蘸上中性洗涤剂对胶球进行清洗。

三、鼠标按键失灵

鼠标按键无动作。这可能是因为鼠标按键和电路板上的微动开关距离太远，或点击开关经过一段时间的使用而反弹能力下降。拆开鼠标，在鼠标按键的下面粘上一块厚度适中的塑料片，厚度要根据实际需要而确定，处理完毕后即可使用。P

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn



笔记本电脑问题集

■四川 龚胜

问： *请问笔记本电脑LCD显示器所谓DSTN和TFT在使用时有何差别？差别达到何种程度？这两种LCD显示器主要还有哪些不同的特点？*

答： 现在笔记本电脑普遍使用的LCD显示器有两类：即双扫描无源阵列彩显（DSTN，俗称伪彩）、有源阵列彩显（TFT，俗称真彩）。还有一种叫HPA的，实际也是DSTN的改进型。

DSTN（Dual－LayerSuperTwistNematic）是指双扫描扭曲向列，意即通过双扫描方式来扫描扭曲向列型液晶显示屏，达到完成显示的目的。DSTN显示屏上每个像素点的亮度和对比度因不能独立控制，显示效果欠佳，但它结构简单，耗能较少，价格便宜。DSTN－LCD并非真正的彩色显示器，它只能显示一定的颜色深度，与CRT的颜色显示特性相距较远，因而叫“伪彩显”。其工作特点是：扫描屏幕被分为上下两部分，CPU同时并行对这两部分进行刷新（双扫描），这样的刷新频率虽然要比单扫描（STN）重绘整个屏幕快一倍，但当元件的性能不佳时，难免因上下两部分刷新不同步而在屏幕中央出现模糊水平线。不过，现在采用DSTN－LCD的电脑因CPU和RAM速率高且性能稳定，这种不同步现象已经极少见到。又因屏幕上的像素信息是由屏幕左右两侧的晶体管控制一整行像素来显示，每个像素点不能自身发光，是无源像点，所以反应速度不快，屏幕亮度也比CRT显示器暗得多。由于DSTN－LCD的对比度和亮度较差，屏幕观察范围较小，色彩不丰富，特别是反应速度慢，不适于高速全动图像、视频播放等应用，一般只用于文字、表格和静态图像处理。但因其价格相对低廉，耗能较TFT－LCD少，而视角小可以防止窥视屏幕内容达到保密作用，结构简单可以减小整机体积等特点，在低价笔记本电脑中仍有应用。

TFT（ThinFilmTransistor）是指薄膜晶体管，意即每个液晶像素点都是由集成在像素点后面的薄膜晶体管来驱动，从而可以做到高速度、高亮度、高对比度显示屏幕信息。TFT－LCD是目前最好的LCD彩色显示设备之一，其效果接近CRT显示器，是现在笔记本电脑和台式机上的主流显示设备。TFT－LCD的每个像素点都是由集成在自身上的TFT来控制，是有源像素点。因此，不但速度可以极大提高，而且对比度和亮度也大大提高了，同时分辨率也达到了很高水平。所以TFT－LCD的优点主要是：屏幕反应速度快、对比度和亮度都高、屏幕观察角度大、色彩丰富、分辨率高，在色彩显示性能等方面与CRT显示器相当，可以用于玩游戏、观看VCD等应用。

总的来说，DSTN（伪彩）结构相对简单，生产成本低，只能显示一定的颜色深度；图像较暗、对比度低、视角小、反应速度慢，不适合显示高速视频节目和游戏，只适宜文字处理和静态图像操作。而TFT是目前最好的LCD，效果接近CRT。因此如果你主要只是做文字工作，且对价格比较敏感，可以选择采用DSTN显示

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn

晶合后院　江湖小虾米问： *我听别人说，《月影传说》能找到一把剑，名为独孤剑，能将人石化，可我怎么也找不到。请高手指点一二。*

答： 实在太容易了。去武当山还孟知秋清白的时候（就是在落叶谷问孟知秋之后，带着蔷薇），过了惠安镇，向武当山去，好像有个和尚，对话后，在石头后面仔细搜（看不见），就可得到了。

还有，如果在游戏中选择“邪恶路线”，在通天塔可以打出两把干将剑和两把莫邪剑。

晶合后院　Chocolateyay　拆车工

晶合后院　江湖小虾米问： *在《天之痕》中有谁炼成了赤龙牙或封雪刃，工布剑在哪里？*

答： 赤龙牙：工布+太阿+龙泉+火象精矿

封雪刃：工布+太阿+龙泉+水象精矿

工布剑：赤贯星两个开关上面的那个，多走两圈，会遇到孙悟空，整死他，就有工布剑了！

个人认为封雪刃比较实用一些，可以把敌人冻住！

晶合后院　Felix911

晶合后院　天傲问： *《钢铁兄弟会》中我用的角色在战斗的时候出现了异常状态，如“残废、脑震荡”等，如何才能恢复？*

答： 用那种咖啡色的医疗包治疗就行了，基本上什么异常都能治。

晶合后院　红桃S

晶合后院　蓝冰问： *《月影传说》中的天山池*

器的笔记本电脑，若要玩游戏或看VCD则必须选择TFT。

问：我有台Toshiba（Satellite 2060CDS），买的时候预装的是Windows 98英文版，后借一中文版Windows 98装上，启动即死机，不知为何？

答：有些东芝笔记本电脑好像只能用随机带的操作系统盘装操作系统，用其他版本安装是不行的，可能出现死机等问题。另外还有一类日本生产的笔记本电脑，连BIOS界面都是日文的，必须安装日文版的操作系统，就更麻烦了，大家在购买二手或水货笔记本电脑时一定要注意这些问题。

问：本人有一台Toshiba笔记本电脑，因光驱、软驱是互换的，光、软驱不能同时使用，所以不知如何安装Office 97，敬请指教。

答：方法一：使用虚拟软驱。接上光驱，先在C：\下建一文件夹，比如C：\A，将Office光盘中Disk目录下的所有文件拷入其中；再进入MS-DOS方式，执行C:\SUBST A：C：\A，安装Office，完成后重新启动或执行C：\SUBST A：/D解除虚拟软驱。当然你也可使用虚拟光驱软件，将Office 97安装盘全部拷贝到硬盘上再安装。

方法二：安装Office 97时使用setup.exe/m命令，系统将不检测协议软盘。当然方法一更加通用，适合于所有类似需要同时使用光、软驱安装的软件。

问：我单位有台老的杂牌笔记本电脑，其自带的触摸板Mouse不好使了，我外接了一个串口的鼠标，但无法正常使用，请问如何才能正常使用外接的Mouse?

答：有些笔记本电脑的确不能使用外接的串口鼠标，大多数笔记本电脑上有一个圆形的PS/2接口，既可接鼠标，也可接键盘。换上一个PS/2口的鼠标即可。另外可能还需要在BIOS中作一下设置，将其设置为自动使用外接鼠标。

问：我有一台COMPAQ Armada 4120T笔记本电脑，它带有一个TV OUT接口。我想用该笔记本电脑接在电视机上看VCD，请问该如何操作？

答：找一根标准的视频连接线，将TV OUT口接到电视的视频输入端子，然后确认正确安装了该显卡的原配驱动程序（不能用公版驱动），这时你可以将外接显示设备设置成TV，电视频道设置为AV，然后按FN+F5视频切换键就可以在电视上看到图像了。要注意将分辨率和刷新频率设置合适。如果你要同时输出声音，应找根专用的音频线（一端为3.5MM接头，另一端为两个莲花头，音响器材店都有卖的），将笔记本音频输出接口与电视的音频输入端子连接即可。

问：我的笔记本电脑的驱动程序找不到了，型号是：NEC VERSA NOTE。请问在网上哪里能找到它的驱动程序呢？另外我还想知道Toshiba笔记本电脑技术支持网址，以及IBM 380ED的显卡及声卡驱动程序，我在IBM的网找不到。

答：NEC笔记本电脑的驱动程序你可去其厂家的网站，或者其中国总代理和雍的网站（http://www.heyong.com.cn）下载。至于Toshiba笔记本电脑的技术网站，你可去联想网站上的“东芝俱乐部”看看，上面有Toshiba笔记本电脑的大部分驱动程序。在IBM的网站上下载驱动比较麻烦，先找哪一类，再找型号，但最大的麻

底，要帮蔷薇捡发钗，到底要怎样走啊？我都死了好多次了！

答：蔷薇的发钗会随机出现在几个地方，在跳河之前存档，每次都去那个最近的地方找（先往下，走到头跳过海沟，向上走在第一个岔路向右走，走过一小段窄路，来到一个接近圆形的区域）如没有发钗，马上读取存档，直到发现那里有发钗为止，捡起发钗，原路返回（回去时其实有条近路，先向下走一小段能跳到一块陆地。走到最左边，再向左跳，就来到了来时的路上，比原路快七八秒）还有，不要捡宝物，不要和食人鱼纠缠！

注意：如果发钗不在我所说的最近的地方，就不要捡了，时间肯定不够用！

晶合后院　古月细雨2

晶合后院　嗯问：《永远的伊苏2》中打到了萨尔蒙神殿的钟楼，但打不死里面的boss，魔法攻击和物理攻击均无效，怎么办？（基本状况：level 42/战剑/战盾/火焰魔法/隼之雕像）

答：要先打掉蝙蝠，一共有3批，建议装备上隼之雕像，它可以使魔法具有多点跟踪的效果！在打萨巴前最好先练练等级，把防护、攻击力加上去，最好练到50级才去打。另外加HP和MP的物品也是不可少的。可先回村买好药草，到废坑里采朵花等，总之把能带的都带上就行了。

打萨巴时，有很多人说蝙蝠打不掉，其实当蝙蝠的样子带点红色时，它就快完了。还有大家可以把那套黄金装备找齐，攻击力和防御力增加了会好打些。我在打这个boss时，最注意的是躲开蝙蝠的攻击，边

应用

烦是速度太慢，要有足够的耐心。对于一时无法找到的驱动程序，建议你可以用hwinfo测出芯片型号然后安装公版驱动，一般问题不大。



读者 NOVA问： 请问DNS是什么？有什么用途，如何设定？



答： 大家知道域名和IP地址存在对应的关系，要将域名转化为IP地址，需专门的服务器来做此项工作，DNS是域名服务器的英文单词（Domain Name Server）缩写。设定DNS后在查找需要解析的地址时，速度相对比没有设定时快，也就稍微提高了上网的效率。

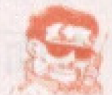
拨号网络DNS设定方法如下：在“我的电脑”的“拨号网络”中选中相关拨号连接图标，单击鼠标右键弹出菜单，选择“属性”。在“服务器类型”中选择“TCP/IP设置”，在弹出的窗口中选中“指定名称服务器地址”，在“主控DNS”和“副控DNS”中填入你ISP的DNS地址，然后全部按“确定”退出即可。这样即完成对DNS的设置。

DNS一定要注意小心设置，如果设定错误，则有可能上网后，输入需解析的地址时浏览器会报告浏览出错，导致无法浏览任何网站。

四川　龚胜



读者 陈涛问： 我一直使用Netscape浏览器，最近买了一张167的上网卡，发现不能正常查看用户使用记录页面，不知原因何在？

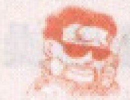


答： 由于167用户计费页面使用了一些VB Script和Java Script脚本语言，与较低版本的Netscape Navigator不兼容，所以不能看见或看全计费页面。请升级你的浏览器版本，即可正常观看。目前若无特殊原因，建议还是使用IE 5.0以上的版本作为主要的浏览软件，毕竟现在很多网站的网页设计都是针对IE进行了优化。

四川　龚胜



读者 冰问： 我经常有很大的邮件需发送，但常常不能发送成功，往往信没发完就断线或出错了，很讨厌，不知该如何处理？



答： 发送大邮件建议你使用WinRAR或Winzip 8.1，将邮件分割为小文件后再发送，否则不仅发送时易出错，收信人接收起来也很麻烦。

四川　龚胜



读者 月儿问： 为何最近我的ISP一拨通，正在校验密码时，就断线了？



答： 如果排除ISP端的技术问题，很可能就是由于用户相关软件设置不当所造成的。你可以在操作系统中的关于调制解调器的“属性”里，将“超时断开连接”的时间设定得大些即可解决此问题。如果在上网后常断线，则往往是由于部分地区的电话线与ISP上网中继线的连接不稳定或交换机设备、电话线路老化的缘故。你可以试试将调制解调器的连接速率调低一些，可减少上网断线的问题。

四川　龚胜



读者 异变者问： 最近我发给几位朋友的电子邮件他们都说未收到，请问有哪些情况会导致发送邮件不成功？



答： 就像普通邮件一样，电子邮件也可能投递

娱乐

跑边乱放魔法，反正只要装备上隼之雕像，魔法就有多点跟踪的效果。剩下的就只有随机应变了。

萨巴可能是最难打的Boss了。其实我当时都在怀疑是不是攻击无效，呵呵，后来我坚持了5分钟，不停地攻击，终于发现不是无效，只是需要坚持。萨巴放出的鸟，一次比一次多，一共3次，最后一次是5只，呵呵。大家要小心应付，多跑动，不要撞上了，还有多带加血的药物。

晶合后院　子敏



晶合后院 k3问： 《盟军2》中我在打第二关已经到最后了。攻略上说把吊门打开，但为什么只有一个吊门能打开？潜艇那个地方为什么不能打开？



答： 潜艇库房的小房子你肯定没有走完，碰到像洗衣机的东西，用Shift键试试！

晶合后院　老狐狸



晶合后院 奥汀使者天杀： 《超时空3》中死了怎么复活？



答： 到教会去，一般就是门口那个长得像修女的人。和她对话不仅可以复活同伴，还能解除被诅咒的武器与装备。不过同伴的等级越高，复活的费用也就越高。

晶合后院　心心

晶合后院 天空之虎问： 《幻世录》中，为什么我在“众神的宫殿遗址”无法捡起“剑之魂”？

答： 如果你是想找“剑之魂”，那你注意有一

不成功。一般来说当电子邮件发送失败后，SMTP服务器会返回一个出错信息给你，说明信件在投递过程中可能遇到了以下问题：

如果告诉你“<abc@163.net>：User acb@163.net is not found……”或“<abc@hotmail.com>：invalid address”或“<abc@163.com>：User unknown”，就表示你发送的用户不在该系统中，很可能是因为将邮件地址写错了，请仔细核对后再发送。

如果告诉你“<abc@163.net>：Quota exceed the hard limit for user”，就是告诉你所投递的信箱空间已满，请采用其他联系方式。

如果告诉你“<abc@163.net>：Recpient ***** is unsolved unknown Error”，则说明你的用户已经有半年以上没有使用该信箱了，他可能需要重新登录并激活他的信箱。

其他还有对方邮件服务器当机、发送邮件太大等问题，也会导致邮件丢失。但是邮件丢失后并不是都要返回出错信息给你，因此我们发送重要信件时一定要同时采用电话等其他方式进行确认。

四川　龚胜



读者 Moore问：近日将Windows 98升级成了Me，却发现硬盘空间莫名其妙地少了一部分，是什么原因？

答：Windows Me有一个“系统还原”功能，是定期将一些必要的数据备份在_Restore这个隐藏文件夹里，在系统出现问题时可以方便地恢复，大小可以由用户设置，甚至可以禁止。另外在C：\windows\options\（假设你的Me安装目录是C盘）下有一个名为Install的文件夹，这是系统做的一些备份文件，实际用处不大，如果你的硬盘空间吃紧的话，可以将这两处的文件删除，可以释放出一部分空间。需要注意的是，系统还原的那个文件夹必须在DOS状态下才能被删除。

湖南　苏旅



读者 冰山问：最近下了一个解密的软件，可是，卸载这个软件后，每次重启或者注销用户都会弹出“欢迎光临解密高手”的信息，不论怎样也去不掉！如何解决？



答：该问题主要是因为注册表被修改而导致的。解决的办法是进入注册表在HKEY-LOCAL-MACHINE\SOFTWARE \MICROSOFT\WINDOWS\CURRENTVERSION\UNINSTALL，在下面找到那个软件，选中，点击右键删除，重新启动计算机，就解决了。如果嫌麻烦，可以使用一些Windows修改软件，如MAGIC SET等。

湖南　苏旅



读者 小狐问：最近装Windows XP时，每次在复制安装文件完毕后，重新启动计算机就会死机，但是装Windows 98一切正常，是什么原因？我的机器配置是：雷鸟1GHz，建邦GeForce2 MX400 64M。



答：这个问题我也听其他网友反映过，一般来说是由显卡引起的，部分GeForce2 MX400显示卡BIOS与Windows XP不兼容，你可以去厂商的主页下载最新的显卡BIOS程序，替换原来的BIOS，就可以安装了，不过这个步骤比较麻烦，最好能找个行家当面指导，以免发生意外。而且建议在升级BIOS前将原先的BIOS备份一下。此外我估计还有一个可能就是主板的BIOS问题，需要更新一下其版本。

湖南　苏旅

关如下：在斐达克酒馆和妖精谈第二次话后（要先经过旅馆的事件），大地图上就会出现前往妖精之都的路。和妖精长老谈过话后，就能去众神宫殿遗址，你必须获得开启转职功能的圣水晶及雷转职的道具剑之魂。这关是个宝物关，一开始就要尽全力抢宝物。守护者要尽快消灭，因为火圈一开始是无法进去的，而每一个火圈开启的关键就在守护者身上，当消灭掉一个守护者时，则相对应的火圈就会打开，当然也有多余的守护者没有对应火圈。其中较特别的，是最上方大火圈的开启，注意一开始最上方有两只守护者，那两只的下方那一只先消灭，则战场地图中间关著一只守护者的火圈会打开，再消灭其中的守护者，那么最上方大火圈就能打开。

注意，如果咕噜转过职，那么咕噜就会无法飞进火圈之中，所以它就负责拿取外面四周的宝箱，雷特就尽早飞到最上面大火圈拿取宝箱，其余人拿取其它火圈的宝箱，这样所有的宝物可全部拿到。如果没有转职后的咕噜，那么在还没有打开最上面的大火圈前，雷特往上偏右方飞较好，顺便拿取宝箱，再来等最上面的大火圈打开后就进去拿宝物，左方外围的宝箱因为来不及拿取可能要牺牲一下，不然就是雷特再去左方外围拿宝箱，另一方面尽快派个队员到最上面大火圈拿宝物，来不来得及就很难说了。在最上方大火圈中有两个宝箱一定要拿，其中有开启“命运神殿”中枢的圣水晶及雷欧纳德的转职道具剑之魂。

晶合后院　死去活来

2002年第02期杂志中，发布了“大众论坛”新年的第一个讨论主题：**“2002年第01期的《大众软件》你满意吗？”**并在晶合后院(http://club.popsoft.com.cn)开启了投票箱。

投票箱 您认为改版后的大众软件：

选项	票数
排版非常精美，阅读非常舒适。	1488票（36%）
改版比较成功，但与理想中的仍有差距。	1788票（43%）
杂志虽然漂亮了，但感觉色彩变化太大。	316票（8%）
版式变化过大，感觉不太适应。	314票（8%）
这次改版很不成功，我不喜欢。	257票（6%）
共计4163票。	

经典板砖



晶合后院　大猫

我记得大软的社长说过，大软是一本针对中层次电脑爱好者的杂志。太浅的文章不要，因为有很多杂志上都有；太深的文章也不要，因为只有很少的人才看得懂。可现在的大软除了测评就是测评！软的完了来硬的，我横看纵看，怎么看都看不出它是针对中层次用户的，难道中层次的用户只看一大堆测评就满足了？

再说后半部分娱乐吧，有应用就有娱乐，这也是大软说的，我非常赞同。可是拿大软近期娱乐方面的文章和98年前的文章相比，文章的质量明显下降，经典与平庸的游戏介绍起来都一个样。

看了这么多年的大软，到现在只感到“专题企划”是大软付出了心血的，其它栏目越来越沉默。现在有人在骂大软，作为大软的Fans我却无法反驳。这样的大软还有存在的价值吗？不能因为大软这些年出版的东西多了、杂了，本身的品质就下降了，这说得过去吗？有了外表还要有内在，不要在沉默中死亡呀——大软！

晶合后院　nmi

刚一翻开觉得眼前一亮，果然有不一样的感觉，不过仔细看看，觉得还是有一点点不足。首先颜色觉得有些怪怪的，其它还好，但是“2001年IT业大事”字体和背景的颜色搭配得不好，让人眼花缭乱；其次就是“中国电脑游戏产业报告”，似乎有些太专业了。要么就是本人才疏学浅，反正我是看了两页就跳过不再看了。这么多表格和数字，我可没有耐心看下去；第三，也是最重要的一点，广告好多呀！而且给我的感觉是“遍地开花”，哪里都有。什么时候能把这些Bug消灭掉，那大软就离完美不远了。

晶合后院　alex

确实大软的一些内容做得还不够好，和一些电脑杂志有差距，但毕竟那些杂志大多数专注于某个方面，不像大软是综合性的。最难得是大软虽然包括的内容很多，但整个杂志感觉上浑然一体，想来，老编、小编们的调侃应该起了不少作用吧。大软的专题在同类媒体中还是很突出的。希望大软能够继续大而全，又能够细而精。

关于全彩，因为和我原先预料的一样，所以没感到特别意外。倒是把2002的大软竖起来放到2001年的旁边时，看到了不一样的侧封，有些不习惯。关于封面，我觉得很适合，但是不漂亮，大软的封面有很多期都不太漂亮。

晶合后院　阿心

大软的确是在成熟，但还有很多需要更加成熟的地方。譬如，各个栏目的分工似乎应更鲜明一些；版面之间，用相同的彩纸分开会增加条理性；广告还是放于一处比较好，夹杂在各栏目之间只会显得更乱……但总而言之，它真的是在进步！

晶合后院　玛蕾菲雅

总体来说蛮不错的哦，第一印象特别好，比想象的要漂亮、要精致！但是看久了问题出来了，我头晕眼花，颜色用得太多了有点杂，而且排版很乱。刚好手上还有一本12月的CHIP，也是全彩，我觉得它用色排版就不错，看起来很舒服，建议小编们参考一下。其实我还蛮喜欢看广告，因为不少广告很有创造力，真是不错。对于TOP TEN的改版举双手支持！终于跳出怀旧的怪圈了。游戏的具体评分制很直观，但不赞成游戏的分级，如果按这么个分法，那暴戾十足的EVA也要归18禁了……有位朋友说大软今年摊子太大，我也有同感，因为在企业界，因扩大摊子占市场不成反而丢了份额坏了前途的事儿太多了。呵呵，加油吧，我仍然会一直支持大软的！因为这仍是我认为最好的IT杂志！

晶合后院　红豆君

信息速递栏目的排版发生了很大的变化，让人看了之后觉得很整齐，一条是一条，没有了原来的那种杂乱感。杂志的后半部分改动较大，首先是栏目名称上面，原来的“游戏赏析”改名为“锋利的盾”，“游戏畅谈”改名为“龙门茶社”，“攻略指引”改名为“攻城略地”。其次新增设了一个栏目叫“游园惊梦”，大致感觉和CBI的“江湖夜语”差不多。还有就是排版上面，游戏的前瞻和赏析部分的文章都将图片放于两侧，而正文在中间，使得整体效果相当好。在攻略方面，还是缺少了一定的时效性……

黑龙江　王冠

我是《大众软件》的忠实读者，从1996年就开始阅读大软了，我已经有了109本大软，将来还会增加。我觉得杂志尽量不要全面发展，一本杂志是有方向性的，如果面面俱到，往往一无是处，“通百门，不如通一门”。在今天各种电脑杂志百家争鸣的市场上，要想立于不败之地，必须有一二比别人强的特长。

北京　李晓玥

大软的改版在我眼中是“失败”的，全彩太花了，颜色也晃眼，问题交流中的“疑难求解”怎么不见了？不过也有好地方，“我最喜欢的游戏”改成“我正在玩的5个PC GAME”，我们终于能告别“仙剑”的统治了。

江苏　程龚

很高兴在新年第一天看到了新一期的大软，真是眼前一亮。“信息速递”不错，最好将“新品初评”的页码也兼并过来（我们这儿“新品初评”给骂死了）；“硬件评析”建议以外设、数码产品为主，尽量不要涉及太多的传统硬件，要不真是太难读了；“软件新天地”扩容吧，每次都看不够。

晶合后院　刘挺

当我看到2002年第一期《大众软件》杂志的时候，我由衷的感到高兴，大众软件真的变了，是往好的方向发展，我注意到这一期杂志透出了一股改进的决心，所有的小编们文笔间的幽默少了许多，多出了一种奇怪的感觉，但正是这股感觉让我对它充满了信心。

以下是我对新年第一期杂志的一些看法和意见：

6.5元＝全彩，纸张的质量非常好（一篇好的文章我都会在它的一角打个折，这本书第一次让我有了不忍心打折的念头），排版方式完美。“编辑部报告”是创刊以来最好的一篇编辑部报告。“新闻速递”、“新品初评”做得不错，和以前相比进步不小。“专栏评述”、“实用软件”、“硬件评析”、“网络时代”、“应用心得”做得非常不错，有了非常大的改进。其中，《小企鹅大变化》介绍及时，真正做到了实用；《Microsoft Visio 2002》虽然专业了些，但图文并茂，希望以后能保持这种风格，但介绍的软件大众化些；《新一代高速接口规范：USB2.0向我们走来》和《今天你P4了没有》介绍详尽易懂，知识性强；《网络“隐形”堵住Windows系统后门“NBT”》是一篇非常优秀实用的文章，文中的小图标不难看出栏目编辑对它付出的辛勤劳动。“问题交流”终于去掉了以前挤占版面但实用性不强的“疑难求解”。《兵法之三国争战史》一文作者的创意虽好但写得实在是太不简洁了，唯一一篇让我觉得鸡肋的文章（个人意见，毕竟杂志考虑的是大多数人，但如果大多数都不喜欢的话，那我希望……）

中国游戏产业报告虽然实用性不强，但这也体现出了贵杂志和其它游戏攻略杂志的区别——多了一些理性的思考，虽然现在的许多人越来越注重实用性。但为什么以前（希望仅仅是以前）贵社却对恒昇案和中国网络小姐竞选中陈帆红事件视而不见呢？

“前线地带”、“锋利的盾”、“攻城略地”、“龙门茶社”、“游园惊梦”、“有字天书”有了很大改观，如果以前的《大众软件》能这样，那现在我学校寝室的书柜恐怕连电脑都塞不下了。

在这里，我向“攻城略地”献上我所有的赞美之词，虽然我现在已经不再疯狂玩游戏了。

TOPTEN中那个我最反感的游戏终于不会再长居前三了（回顾四周，没人，看来不会有仙剑的FANS）。

《大众软件》真的改变了呀，以前的杂志我一般只打2、3个折，微型计算机打5个左右，这一期的《大众软件》我打了9个折。30日我去买书的时候，四周的书店有且仅有3本了，而去年的许多期杂志还有一打多呢，虽然许多人购买的原因是全彩仅售6.5元。

你们的小编是最具文笔的，你们的杂志也应当是最好的。

最后，我想向贵社建议的是，适量的写一些自家的事，能让一些读者得到一些安谧和微笑。

《大众软件指南——经典工具软件全解析》

有奖阅读

奖

获奖名单

特等奖1名　联想未来先锋722多媒体P4液晶电脑
河北　黄帅　身份证　130105830111181





一等奖1名　盟创科技15″LCD液晶显示器＋微软Windows XP专业版
北京　杨超　身份证　110108820911823





二等奖2名　升技主板BL7-RAID＋升技显卡Siluro 64MB＋升技声卡ABIT Home Theater＋金山WPS Office企业版
云南　李锐　身份证　530103701009211　　吉林　江海明　身份证　630104198011052012





三等奖6名　昂达机构DVD 12×

黑龙江	任启榕	身份证	231002820719001
陕西	姜恩周	身份证	610303197410012436
河北	林孝华	身份证	330823801018431
北京	郑龙文	身份证	110103761121121
浙江	杨伟	身份证	330381830419011
江苏	李轶帆	身份证	320106820211161



纪念奖100名　北京银冠电子熊猫杀毒软件
（获奖者另行通知）





编辑部轶事

新年伊始，编辑部里忙得人仰马翻，谁也无暇来给“大众闲话”写上几句闲话，只好林晓我挽袖搓掌，捉住鼠标，亲自上阵了。既然是闲话，那就让我先本着不信谣、不传谣的原则传播点编辑部的小道消息吧。

小道消息

“大画戏游”虽然屡屡被读者非议（唉，城门失火，殃及池鱼，连带着Walker大人也颜面无光），但是许多读者在今年02期上没看到它却又颇为想念，这可真是众口难调，做编辑不易。“大画戏游”的编辑Jin同志托我给喜欢这个栏目的读者带个话，说这个栏目会暂时消失一段时间，等它再出现时，一定会让原来喜欢和不喜欢它的人都觉得是很棒的栏目！咱们大家一起耐心等待好了。

近日，“硬件评析”栏目的编辑小虫回到他心爱的晶合评测室继续阔别几月的评测工作。据说小虫最喜欢到处是散件、外设、电线与螺丝刀的环境了，如果能偶尔触电、烧坏几块显卡声卡什么的，饭都能多吃几碗。小虫离开采编组以后，唉，中午的盒饭就再没有人帮助李红警和林晓分担了。这两个人现在看着满满的盒饭就头痛，觉得真对不起农民伯伯。你说什么？他们两个分一盒饭就行了？那岂不是两个人都要饿死？

饭的问题我们就不讨论了，现在向大家隆重推荐“硬件评析”栏目的新编辑答笛同志。灯光，音乐，答笛上场！诸位，这就是我们软硬件兼通、文笔精妙、为人谦虚质朴、工作勤奋努力的答笛！太厉害了，来，掌声鼓励！得，答笛被我们吓回去了。

今天下午

中午例行会有几个桥牌迷聚集Walker办公室里切磋技艺，这是编辑部里唯一脱离电脑的娱乐。那几个人会面对面争个脸红脖子粗，每局结束还要研究讨论一番。他们时而窃窃私语，时而大呼小叫，与在电脑前博杀时的文静儒雅判若两人。不过1点钟一到，牌局就自然解散，大家带着胜利的喜悦或失败的不甘回到各自座位上，期待着明天再战。

赛迪“数字生活”节目的人到了，几个游戏编辑和记者到会议室见他们，一起讨论下一步的工作进程。由赛迪影视与《大众软件》共同主办的“数字生活”电视节目已从元旦开始播出，反响还很不错。编辑部里因为少了几员大将，显得非常安静，只有双手敲击键盘发出的清脆声音在房间里回荡着。

李红警趁这个清静的机会开始抽取《大众软件指南》一书的幸运读者，他请采编组组长King伸出幸运之手。King从厚厚一叠选票里先抽了6个三等奖，李红警一边连连叫：“我的DVD哦，又少了一个！”抽到一等奖的时候，连King都为奖品的丰厚所动，连连后悔怎么不把自己那份奖券寄回来。呵呵，不过寄回来也没用，本社职员及其亲友、家属全部不能参加抽奖。获奖名单已在本期刊登，快去找找有没有你的名字，特等奖可是价值万元的液晶电脑呢。

火线除虫

最近两期杂志错误率又高起来，每位小编为此被痛打了20大板，奖金自然是少了……无论如何，改彩色印刷不是出错的理由，我在这里代表所有小编向读者道歉了，大家还有什么怒气就找我说吧。原来的“抓你没商量”小栏目现在改名叫“火线除虫”，定期刊登，信箱是debug@popsoft.com.cn。大家快来捉虫除虫吧！每期杂志的前10名除虫能手还有奖品鼓励（其实，我顶希望无虫可除，这奖品永远也发不出去。）P

明基数码“鳄作剧”总动员
数码鳄鱼迪迪漫画、故事大奖赛

主办方：明基电通信息技术有限公司
协办媒体：《大众软件》、搜狐网、腾讯网
参赛对象：中国、港台地区及海外所有的漫画创作者、漫画故事创作者

有多久你没有淋漓痛快地“恶作剧”了？

有多久你生活中缺乏激情事件与热力参与了？

有多久你的创造力被胸中诸多的线条和故事所缠绕着，不吐不快？！

来吧，明基数码鳄鱼迪迪向你伸出手来，盛情邀请你，参加中国迄今为止最大规模的漫画、故事大赛：

——明基数码“鳄作剧”总动员！

故事主角明基数码鳄鱼迪迪：

1、他有时尚的发型、调皮的微笑、真挚的眼神、自信与热情的手势、强壮而又幽默的身躯、时髦金属色泽的服饰。



2、数码影像专家，是IT发烧同学的偶像，有正义感，在别人危难时刻仗义援助。

3、身怀绝技的网络高手，尤其擅长各种多媒体技术，每天在虚拟的社会中纵横驰骋，助人为乐，打抱不平，爱替人解决问题，被众多的崇拜者尊为“网络游侠”

4、在生活中，“迪迪”是个新潮、有趣而又嘴馋的调皮鬼，有点自以为是，喜欢拌酷，好为人师，有时会犯些小错误，经常让家人和朋友又爱又恨

5、喜欢谈恋爱，喜欢高个子、身材苗条的大姐姐，但结果永远是屡战屡败、屡败屡战，喜欢冒险、喜欢新潮运动，对美食感兴趣。

参赛作品要求：

以上述数码鳄鱼迪迪的形象设定、角色设定、性格设定为基础，参照1月20日起在大众软件、明基网站、搜狐网、腾讯网（QQ）连续刊登的漫画。

1、漫画只限四帧。尺寸在２４×１２cm范围内。

2、电子图片要求JPG或BMP格式，分辨率１５０0 dpi，请加上GIF和Word文档（故事脚本）。

3、电子图片请传至 eyudidi@benq.com 。

邮寄地址：

平面作品寄至：北京复兴路61号恒信商务大厦西209房间（邮编：100036）

征稿时间：2002年1月23日—2002年5月8日

评审时间：2002年5月8日—2002年5月16日

比赛结果公布及颁奖时间：2002年5月16日—2002年5月23日在《大众软件》、搜狐网、腾讯网（QQ）上公布。

评审标准：

1、鳄鱼迪迪形象、角色、性格是否符合标准设定。

2、绘画手法是否专业。

3、故事是否吸引人。

4、艺术性。

5、幽默感。

评审委员会组成：

评审委员会由著名闪客老蒋、著名设计师蓝色理想、明基电通信息技术有限公司总经理曾文祺、副总经理张安佐,搜狐网站艺术总监赵军、腾讯公司市场总监邹小等联合组成。

奖项设置：

专家奖

一等奖：1名　明基艺术液晶FP581

二等奖：3名　明基刻录机小精灵

三等奖：5名　明基视听小精灵MINIDVD

入围奖：50名　鳄鱼迪迪签名礼品一份

网友欢迎奖（由网友投票选出）

鳄作剧最佳创意奖（3名）：明基2410A刻录机

鳄作剧最具潜力奖（3名）：明基1648A DVD

鳄作剧最酷语言奖（3名）：明基56X CD-ROM

鳄作剧最具原创风格奖（3名）：明基5000E扫描仪

鳄作剧最佳文学脚本奖（3名）：明基电光鼠

参赛须知：

1、所有参赛作品恕不退还，请作者自留底稿。

2、获奖作品使用权归主办单位所有，主办单位有权在出版、媒体宣传、广告上或展览展示使用，而不另行付酬。

3、本大赛最终解释权归主办单位明基信息技术有限公司。

主办方：明基电通信息技术有限公司



我的三国游戏

■湖南 红太阳

《兵法之三国争战史》（四）

游戏创意

■《兵法》的战斗系统设计

在战术模式白天阶段，假如敌对的兵团在索敌范围内互相发现对方，并且都决定战斗时，游戏就会启动战斗系统。战斗系统本质是战术模式的一部分，只有在战斗发生的情况下才被激活。

战斗系统是《兵法》构思最大的难点，它的本质为采用游戏的形式模拟真实战争。我的要求是，如果游戏中角色保持和历史一致的行为，那么战斗的结果也应该和历史一致。事实上，这个设计的过程就是设计者通过游戏来反映自己对古代战争的认识过程，与兵家用文字写下兵法的本质是相同的。

我构思这套系统时，也参考了军棋、象棋、将棋、围棋等游戏。我试图将棋类游戏的规则与古代战争的要素联系起来，并把棋类游戏的规律与《兵法》的设计融合。

1. 战斗环节的形式

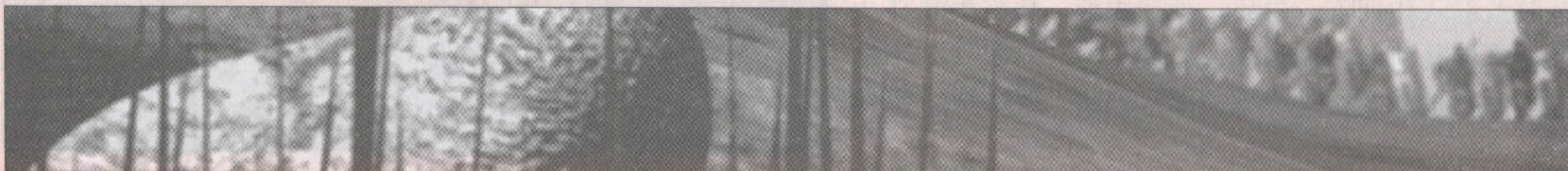
《兵法》中因为战斗的初始环境不同流程也会各不相同。一场战斗总是从双方互相发现开始，直到双方拉开距离为止。

兵团有行为状态（休息、通常、警戒、工作、战斗等）的属性。只有命令兵团进入战斗状态，才可以发布各种战斗命令。战斗的过程由作战准备、移动、作战、休整和补给几个环节构成。战斗以一方进入战斗状态作为开始标志。

战斗的表现形式仍然基于战术模式，双方部队的列阵、移动和作战都在战术地图上展开。战术模式的基本单位是部队，表现形式与《银英Ⅳ》和《三国志Ⅵ》相类似，要求能基本体现部队的实际位置、行动状态、从属、数量、队形等。兵团阵形表现为组成兵团的部队在相对位置固定。

显然，比起战术模式的一般情况，战斗时信息流量要大得多，所以游戏的时钟也会相应自动调整，以配合玩家接受信息和下达命令的速度。

当敌对部队在战术地图上接触就会



引起作战，并且不断将战况报知友军。作战的具体情况和操作是以战斗模式实现的。

战斗模式的基本单位为战斗队，形式就像《霸王的大陆》的战斗，但有几点本质的区别之处：战斗模式和战术模式具有统一性，战斗模式是观察战斗情况的另一种视角；战术模式与战斗模式同时发展，并且都是实时的；玩家可以在选定某联系中的友军部队之后切换战斗模式视角观察他们的战况，但只有指挥自己部队具体作战的权力。

《兵法》中战斗过程的本质，就是在战术上为战斗制造局部优势，然后通过战斗的胜利进一步增加战术上的优势直到胜利。

2.战斗环节的指令体系

战斗发生后，兵团统帅、部队主将各司其职，构成战斗指挥的系统。至于具体的指令又有基本指令与战术指令之分。

游戏中的基本指令与一般的RTS没有多少区别，都是结合鼠标、快捷键的操作指挥制定对象进行基本移动、作战。只不过《兵法》中用兵团、部队的概念取代了RTS的编队而已。不同之处在于，《兵法》中指挥不同的对象需要不同的权限。

兵团统帅可以对兵团和属下部队发布基本指令；部队主将也可以对整个部队，或在战斗模式下对部队的某个战斗队发布基本指令。越权限的指令在游戏中则表现为“提案”。

真实战争的指挥系统受到技术限制的，部队之间距离太大联络会困难，而且兵团主将自己的部队也有可能处在战斗之中自顾不暇。所以战术的实现是不能依赖不间断的指挥的，为此《兵法》中有战术指令的概念。凭借战术指令，兵团可以实现牵制、迂回、包围、合击等战术。

3.兵团的战术行动

战斗发生后，兵团在战术层次中的行动主要有作战准备、移动、休整、补给几种。其中作战准备的主要内容是装备部队和列阵。先敌一步完成部署则可先发制人，占据战场主动。

兵团的战术行动表现为部队的动向，目的在于制造局部的优势。部队战斗力是影响结果的关键因素，但不是决定因素。交战双方移动的目的不仅仅是为了短兵相接，更重要的是希望制造出局部的优势，或者摆脱劣势。

从而可以想象，游戏中兵团战术行动的一大主题将会是“保持与友军的联系”，因为只有与友军相连才不会被“围：——被围意味着无法逃脱、灭亡。游戏中的将领都要如下围棋般建立全局观念，在联系的基础上进攻、防御，同时力求切断敌人之间的联系。

战术层次，兵团的列阵也是一个很重要的环节。它的重要性可直接比较围棋的开局：因为单个棋子的力量是有限的，阵形分布太广容易被敌人分割包围；而阵形太紧凑则限制了扩张的余地，同时容易丢失主动权。

4.战斗模式概况

战斗模式展现的是短兵相接的内容，可以说是战术层次某个局部的放大。战斗模式的表现方式是，以某支指定部队为中心，以战斗队为基本单位来表现交战的情况——就像下象棋一般，不过是实时的。

构成战斗模式的系统的规则有：兵种相克规则、强弱规则、地形规则。兵种相克规则就好比象棋，由走法的不同可以无代价的吃子；强弱规则是针对同种战斗队而言，由于士气、训练等数据的不同而战斗力不同，强者可以战胜弱者，这就好比军棋的吃子规则；地形规则是指战斗队在不同地形上的移动能力、战斗力也会有所不同，这个就不需要赘述了。

棋类游戏中的“吃子”，在《兵法》的战斗模式里反映为让敌人的“棋子”丧失战斗力。无论是被重创也好，混乱也好，失去斗志也好都是丧失战斗力的表现。不过战争中，重创的部队可以重编，混乱的部队可以“收拾”，失去斗志也还可以“鼓舞”。所以进攻就要力求“斩草除根”，同时还要注重及时恢复战力。



此外，我还准备加入类似军棋“猜子”的规则。敌人战斗队的战斗力是不公开的，但可以通过比较（派人送死）、推理，以及对一些细节的侦察分析（AI参谋也可以参与这个环节）来推断敌人的强弱。可能的话，己方的战斗力数据也不会公开，需要玩家自己从能反映部队战斗力的各种细节以及AI参谋的分析中寻找自己的答案。这完全符合《孙子兵法》对于“知己”、“知彼”与否对于制胜作用的阐述，当然也需要针对游戏的特殊性做少许修正。

在以上规则的基础上，战斗模式的主题将是“阵形”与“进攻”。阵形在古战争中的作用很不明了，但在棋类游戏中，则表现为“防御体系”。以象棋为例，阵形的目的在于遏制敌人的进攻方向，以及用保护的方式威慑敌人：进攻是要付出代价的。而象棋的各种进攻方法都是针对敌人阵形空间上和逻辑上的破绽的，并且产生了“兑子”和“抽子”的概念。《兵法》战斗模式引入了象棋的规则元素，也应该能产生类似的变数。

当然作为游戏，战斗层的“棋子”、“棋盘”都有限得很，更像象棋中的残局，所以不必担心消耗的精力与游戏节奏不相符合之类的情况。作战的重点，总是为战术积累局部优势。

5.武将在战斗模式中的作用

部队主将的任务是统率整个部

队，是部队战斗力决定因素之一；而战斗中具体的任务就需要部队的幕僚（部将）来执行，大概有以下3类：

作战：派遣武将带领战斗队作战。部队的属性和技能通常都是受到主将能力的影响的，而通过武将带领战斗队的形式，可以编组出某个主将不会的特种战斗队，或者让某战斗队能使用主将不会的战术。

身处战斗中的武将体力消耗会比较大。战斗太激烈，武将武力不够高，都容易导致武将受伤甚至战死。没有“坚毅”特技的受伤武将能力将大幅度削减。战斗中还可能出现单挑（遭遇战）的情节，不敌的武将可能会逃跑、受伤逃跑、被斩杀或被擒，都会导致队伍战斗力大减，还会影响全军的士气。

辅助：所谓辅助，与RPG中魔法、道具的作用很类似。当队伍有混乱、丧失斗志的迹象，可以派遣武将执行“收拾”、“鼓舞”、“督战”一类的指令恢复队伍的战斗力：就像吃补血药草一般。

特种任务：这是指武将与亲兵单独执行的任务，需要武将有相关技能。

6.兵种和战斗队简述

作为一款游戏，《兵法》对兵种设计的要求不是绝对遵循历史的，但要能体现出差别和相克原理。游戏中的基础兵种有长、短、弓、弩、骑5种。各兵种的战斗力发挥，不同程度地受到组织度、地形的影响。比如，整齐的长兵队伍攻击力特别强，但如果地形复杂则不方便展开；而短兵受组织度和地形影响小，任何环境都可以较好发挥战斗力。兵种之间也有一定的相克关系。比如长兵防御差，最怕弓箭，但与骑兵作战时有效果。

《兵法》中的对抗是以战斗队为最小单位的。战斗力和战斗效果的算法是比较复杂的，受篇幅限制这里不作介绍。参谋将以类似《三国群英传Ⅱ》的方式，对某个对抗中的部队敌我实力作比较，玩家也可以根据双方伤亡的变化速率来推断战斗的胜负而及时采取手段。

游戏中造成队伍伤亡的原因有近战和弓弩两种，后者的优点在于不受反击，并且可以有效杀伤敌人。战斗的激烈度决定有多少士兵处于近战中，弓弩却不算在此列。战斗队的主要类型是混编的，其实就是近战部队在前排作战，弓弩在后排施射的形式，可见弓手比例在混编队伍中的重要性。然而弓弩的防御相对而言是脆弱的，如果战斗激烈到弓手也身处近战中，队伍会很快溃败。

在《兵法》中杀伤敌人是次要的，只要对抗双方装备都可以，伤亡数字的上升是很缓慢的。游戏中破坏敌人战斗力更主要的手段是靠破坏敌人的组织度、摧垮敌人的心理和耗尽敌人的体力这3种方式。伤害敌人是达到上述目的的一个过程，但不是主要过程。



7.战斗队组织度的数据

组织度的含义就是字面上的意思，它是战斗队个体的属性。它对战斗队的影响表现在两个方面。

首先，组织度的数值对应战斗队的6种状况：溃散（士兵逃散，不会自己恢复）、混乱（无法移动，缓慢恢复）、可以移动、可以组织防御、可以组织进攻、可以执行战术。很明显，战斗队的组织度直接关系到队伍能否战斗。主将的能力直接决定了组织度的基本水平以及上升下降的难易程度。

此外，有很多兵种的战斗力都受组织度的影响，相同数量的长兵各自为战显然不如共同进退。一些特殊战法也与双方的组织度有关，比如骑兵可以冲入组织度低的战斗队内部大肆砍杀，甚至穿出。

战斗中很多因素都会导致队伍组织度的下降。比如行军中进行非战斗的工作、障碍多的地形、战斗太激烈、伤亡的增加这些外因，以及士兵体力和斗志大幅度下降等内因。休整的队伍可根据主将的能力使组织度自动缓慢上升（溃散状态则例外），战斗队有武将在或者上头派有武将来收拾、鼓舞等，都可以加快恢复速度。

战争的激烈程度主要受到攻击方式、双方兵种和士气的影响。比如《武经总要》中就有“缓斗”、“急斗”的作战命令；此外，短兵之间的战斗又会比长兵之间的战斗激烈得多。进攻、防守的具体指令的设计以及战斗力的算法，都是需要结合历史反复测试的，所以本文省略。

8.部队士气与战斗意志

士气的概念与组织度的区别在于，如果说组织度的属性决定的是队伍能不能执行某个命令，那么士气决定的是士兵愿不愿意执行命令。交战双方士气的差别还决定了战斗的激烈程度，并对组织度有一定的影响。

我暂时设计不同士气水平对应士兵的5种基本战斗意志：正常、兴奋、狂热以及低落和崩溃。在这些心态下的队伍表现也不同，主要体现在对不同命令的执行效率、队伍的行为以及士气的变化程度上。

兴奋：与正常状态相比较，兴奋中的士兵对进攻性命令表现积极，对其他命令则相应较慢。兴奋状态会导致近战部队攻击力上升、防御力下降、弓手命中率降低等。

狂热：会主动进攻敌人并且无视大部分指令，是失控的一种状态。战斗力会有一定程度的提升，但缺乏与友军的联系，反而很危险。这种状态士气很难下降。

低落：这种状态的部队除了对休整、撤退之外的命令大多相应较慢。重要的是弓手积极性削减，导致战斗力大减。对这种状态的敌人过分紧逼同

样会遭到反击，应该用弓弩使之进一步混乱，再进行接近攻击——这就是所谓“穷寇勿追”的道理。

崩溃：无视大多数命令，只会漫无目的的逃散或投降，士兵连反击的意识都丧失的状态。这种状态士气很难上升。

士兵的作战心态决定于士气的水平，但部队成员的心态应该是混合的。所以在游戏中，士气决定了部队几种主流作战心态士兵数量的大概比例。部队主将统率和指挥的能力是决定士气升降程度的主要因素。显然各种偏激的心态都是对指挥不利的，但根据情况的不同，偏激的心态也是可以被智将利用的。

9.影响士气的心理因素

《兵法》中有影响士气的因素，可以参考兵书来设计；要尽量人性化才能让玩家可以自然的理解。我在这里介绍一下目前的设计思路。

首先引一段《司马法》：“凡人，死爱、死怒、死威……死利。”举出的都是使士兵有斗志的根本原因。

爱：在游戏中可以反映为“兵忠”，决定于主将的统帅和魅力。兵忠是影响士气的一个常数，而且它的变化不容易受命令、战局的影响。

怒：怒反映的是士兵对敌人的仇恨，是影响士气的常数。怒的基数在战争中因战友的死亡、家人被荼毒(杀戮百姓的行为会导致敌军怒的基数大幅上升）逐渐积累。而战场上被“激励”或“挑衅”等，也会临时提升怒的数值导致士气迅速上升，不过事后会恢复到基数。游戏中某些谋略手段也可以使敌人怒的基数下降（吕蒙安抚荆州人）。

威：意思是将领和军令的威严，它是可以调节的部队属性，是影响士气的常数。由于威的数值是可调节的，所以它是能力差的武将指挥部队的依赖。在战场上威的临时提升可以通过武将“督战”的指令实现，提升幅度主要还是受基数水平的影响。平时威设定高，临时提升的效果就越差。此外，兵法有云“上烦，轻；上暇，重”，所以战场上主将反复更改指令也会导致威临时下降。

利：指军队对功绩的奖赏标准，也是部队可调节的属性，是影响士气的常数。与威一样它也是能力差的主将所依赖的。主将对士兵还有一个信用度，战场上提升一定幅度的奖励标准可以提升多少士气，就看日常是否及时论功行赏了。此外，空头支票也是可以开的……

以上4个因素都表现为数据，它们日常的水平决定了士气水平。在战场上它们的临时增幅可以更有效地提升士气。

游戏中还有许多只临时影响士气的因素，暂时有以下几种数据：

疲劳：疲劳度在游戏中也是一项数据，直接换算为对士气的负面印象。休整可以逐渐降低疲劳。

对死亡的畏惧：这个数据记录部队伤亡的比例，并换算成降低多少士气。

对指令的认识：游戏中每个对于部队的具体指令下达后，系统会同时有个代表士兵思考的过程，根据指令类型来考察预先设定的几个因素（心态、战斗力比较等)判断指令的难易程度，直接影响到士气值。

其它：还有一些因素和现有的三国游戏差不多。部队目的达成或失败，武将杀敌或阵亡，友军战斗的胜负，补给的充分与否，各种突发事件……都会不同程度不同时间地影响到部队士气。

以上各种影响士气的因素，除了威和利是可以调节的外，其它数据都是隐藏的。游戏中将通过细节来（行为、语言）暗示它们的变化，也可以派武将考察。

10.局势的发展对军队的影响

《兵法》中关于局势的设计以《孙子》中《九地篇》为基础。

战略层次上，设计者可以预先用某个属性来表现“格”的战略意义——是本据点、是支点、是隘口或只是普通的道路等？这些要地的攻取或者失守，会对军队士气等方面造成不同程度的影响。

战术地图也可以事先划分为数个战略要地，但要有类型数据来区别要地的战略意义。举个例子证明这种设计的意义：当玩家命令某部队进攻一个防守在高地的敌部队时，AI会同时有一个思考的环节，因为地势易守难攻，所以部队在执行之前士气就会有所下降。

《兵法》中的兵团对处境的认识也作为一种属性存在，它直接左右将领们和士兵的思维方式。处境的评价函数由设计者给出，类型暂时有散地、交地、轻地、重地、围地、死地几种。游戏中许多和心理有关的计算都要考察处境的类型。比如某个要道被敌人夺取，可能对散地战兵团意味着战斗要发生，而对轻地战兵团就可能意味着生命线被切断。

11.战术模式战斗的类型

《兵法》中的战斗根据起因和过程不同可以区分为：野战、攻防战、攻城战、伏击战、袭击战、追击战以及水战几种。各种具体战斗的不同玩家可以自己想象，我这里只介绍几个比较特殊的地方。

攻城战比起一般攻防战，战术目的、基本战术、战斗节奏都不相同。游戏将会根据攻城战的特点在形式上做优化，不过应该在基本系统设计完成之后。也许攻城战会以一种结合战略模式和战术模式特点而设计的新模式出现也未可知。

伏击战与袭击战的目的都在于攻敌于不备，不同之处在于前者是守株待免，而后者往往要千里奔袭。

追击战是很特殊的一种战斗情况，一方没有组织性的抵抗，历史上战争造成的伤亡也主要出现在这个环节。游戏中追击战节奏将与一般的战斗形式相区别，至于是清扫战场、收集战利品，还是追击歼灭逃敌的有生力量，则需要兵团抉择。

《兵法之三国争战史》是否需要认真设计水战是一个值得考虑的问题，因为三国时代水战的经典战例不多，而规则、战法与陆战区别又很大，投入是否可以换取足够的回报？

■五、《兵法》的玩法

我觉得思考一款游戏还能够怎么

玩的过程，本身就是一种二次创意。《兵法》暂时决定的玩法有单机游戏和多人游戏两类。

1.单机游戏

我设计的单机游戏形式有：定制战役、连续战役、英雄战记、征战史记、思维模式编辑器、新武将编辑器、战役编辑器、地图编辑器几种。

定制战役：指在设计好初始环境的剧本中展开游戏，有制定好的结束方式和评价方式的完整游戏。这种模式的目的在于让玩家感受改变历史、塑造历史的成就感。

定制战役的评价环节很重要，要能体现出玩家付出努力的程度，激起玩家游戏的欲望。

定制战役不需要只建立在战略层次，这好比萝卜抄青菜其实也可以分开来吃，完全可以针对某段历史设计只有战术模式的战役剧本，让只喜欢驰骋沙场的朋友不需要在战略模式中无聊地等待。

定制战役的剧本也不需要追求契合历史，可以学习“银英VI”设计虚拟剧本。比如“魏延兵出子午谷”，就是一个很有诱惑力的设想。

连续战役：这种形式是将某个跨度大的著名战役拆分为数个关键的阶段，每个阶段设计成一个定制战役，用剧情模式连接起来，并且上场战役结果会一定程度影响到下场的开局。以赤壁之战为例可以分为夺荆州、东进和败退3个阶段，每个阶段都是一个独立的定制战役。玩家扮演的角色可以是剧本指定的几个角色之一，也可以用新武将登录。

连续战役的设计目的就是为了让玩家能在游戏中扮演角色亲身体验历史。游戏的形式肯定是不能模仿真实的，根据“蝴蝶效应”的规律，游戏中的发展肯定会和历史千差万别。连续战役的目的就是分段校正游戏过程与历史发展的误差，从而模拟出历史的过程。

英雄战记：这也是利用定制战役的一种形式。连续战役是以某场大战役为主线，那么英雄战记则是以人物一生征战的历史为主线。剧本的名字就可以取《魏武本纪》、《张辽列传》等。战役之间用剧情模式连接起来，做得好的话还真的可以“绘声绘色”地描绘出栩栩如生的英雄人物。

征战史记：与连续战役和英雄战记不同，征战史是以围绕某敌对势力或者某地区的争夺为主线的。比如袁绍与公孙瓒的战史，曹操与吕布争夺荆州的战史等。

思维模式编辑器：前面多次提到过游戏中有很多地方都有复杂的设定，操作上可以通过选择成形的设定方案来简化。这个系统就是让玩家可以在游戏之外专门思考设计自己的方案，特别是部队阵形这些需要缜密思考的环节。不过编辑器开放的功能还是要视情形而定。

新武将编辑器、战役编辑器、地图编辑器：这几种编辑器本身应该没有什么好介绍的，关键是提供它们的目的。

2.多人游戏

《兵法》的多人游戏形式是以单机游戏的定制战役为基础进行改进的。在系统上为适应多人参与而有许多形式上的改进。

多人游戏与单机游戏最直观的区别表现在操作上。单机游戏的战略调略、战术模式夜晚调略都是没有时限的；而多人游戏不单个人调略阶段的操作会有时限，而且还必须等待别人完成操作才行。不过前面的诸多设计都力求简化调略过程的操作，并且也不是每“天”都有调略的必要，所以游戏应不会因此拖沓。

第二个问题是如何协调战略模式导致的玩家之间不同步的节奏。单机战略模式游戏中友军与敌人交战，玩家并不需要进入战术模式观看，只是调略阶段收获的信息量增多了而已。而多人游戏中只要有1名玩家扮演的角色进入战术模式，显然其他玩家就只能进入战术模式旁观而已。

对于这个问题我是如此协调的：

首先是提供不同模式的游戏形式。建立在战略模式上的多人游戏会导致自己扮演的角色不能参与友军战斗的情况，但如果是建立在战术模式上的游戏则没有这个问题了。有的玩家可能本来就对战略没有兴趣，而只关心战斗。



其次在信息分享上，游戏可以稍微不真实一些，让旁观的友军同步获得战争情况最大限度的信息量，类似SC中的裁判、CS中的亡灵，但只能共享友军的信息。

其实《兵法》战术模式的部分就相当于一场基本完整的RTS游戏（规则略有区别）。参与过CS对战比赛的人大豆知道，两个战队的网友聚在一个房间里，队员们轮流进行比赛；没有参加比赛的队员可以“裁判”的身份观看，或者只能在房间里聊天。《兵法》的多人战略模式可以说就是针对战队的对战设计的。其实游戏的主要玩点是战术模式，而战略模式其实是CS战网的“房间”的改进系统，并且还加入了“战略”的成分。每个成员的战绩直接影响到整个游戏的局势，这就使队伍的整体水平、协作关系显得更加重要。

这样的设计对数据传输上的技术要求显然比较高，但相信投入和回报是成比例的。多人游戏玩家之间应该有一套比较方便的交流系统，与游戏同步的聊天室形式都是可以考虑的。这虽然很不真实，但并不与游戏规则有逻辑上的矛盾，玩家肯定不会介意的。

（全文完）

林晓：由于篇幅限制，此文在征求作者意见后做了删节。对这个创意感兴趣的朋友，可以到晶合后院找红太阳讨论。有些人用小说书写历史，有些人用戏剧表现历史，红太阳希望用游戏展现他心目中的三国。

广告索引

企业名称	广告内容	所在页码
DELL	台式机	封底
晶合互动	游戏软件	封二
晶合时代	游戏软件	首页
奥美电子	游戏软件	2
奥美电子	游戏软件	3
三星电子	液晶显示器	4
宏基戏谷	游戏软件	5
恒星科技	游戏软件	6
电子艺界	游戏软件	7
卓越数码	游戏软件	8
卓越数码	游戏软件	9
连邦软件	游戏软件	10
连邦软件	游戏软件	11
上海育碧	游戏软件	12
上海育碧	游戏软件	13
晶合互动	出版物	14
《锐》	出版物	14
晶合时代	游戏软件	14
《大众游戏》	出版物	16
明基	游戏外设	16
顺兴隆	游戏软件	104
瑞星	杀毒软件	105
永兴四方	软件	106
豪杰	软件	106
晶合时代	招商	107
晶合时代	邮购信息	108
《大众游戏》	出版物	109
《锐》	出版物	110
连邦软件	软件	111
晶合时代	游戏软件	111
万众合力	软件	112
昱泉国际	游戏软件	113
技嘉科技	显卡	114
明基	DVD	115
数码世界	招商	117
晶合互动	出版物	插页
晶合时代	游戏软件	插页



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

诚征加盟

北京晶合时代软件技术有限公司是一家专业从事计算机软件信息传播、软件代理发行和软件连锁行销、以及软件研发的综合性高科技公司。经过5年多坚持不懈的努力，已经在软件发行、渠道建设、媒体运作、项目推广等多方面取得同行瞩目的成就，并逐渐发展壮大为国内最大的娱乐软件专业发行公司，也是全国著名的家用软件连锁销售服务公司之一。

我们诚征软件销售商及网吧加盟晶合连锁销售体系，您将拥有晶合公司强大的宣传支持与品牌优势，丰富齐全且极具价格竞争力的产品供应，优秀周到的服务，是您在与同业竞争中自然处于领先地位。

北京软件分销商加盟——杨瑞　张华（82634876、82634110 转 22）
北京专卖店加盟——高健（82634877）
北京网吧加盟——赵辉（82634877）
华东——曾超（82634097）
西北——韩琳（82634097）
华南——耿东红（82634096）
华中——张宏利（82634089）
东北——张磊（82634096）
外阜网吧系统——李洋（82634389）
传真：010-82634088
E-mail:market@jhpop.com

晶合大家庭



您的加盟



我们共同的发展

我要加盟！我要加盟！我要加盟！

热烈庆祝晶合新成员加盟







晶合武汉学明电脑网络工程有限公司
联系人：王云松
电话：027-82841909
地址：武汉市前进五路士腾电脑城 1-018 学明电脑

晶合合肥世星电脑有限公司
联系人：涂勇
电话：0551-36467876
地址：合肥市黄山西路 369 号

晶合郑州金水区晶合专卖店
联系人：郑占营
电话：13838580800
地址：郑州市金水区农业路 21 附 8 号

晶合荆州擎天科技计算机软件有限公司
联系人：谭志华
电话：0717-6758546
地址：荆州市玄帝宫街 64 号

晶合徐州中飞科技电脑之家
联系人：陈永
电话：0516-3752226
地址：江苏徐州市夹河东街牌楼市场隔壁（网民俱乐部）

晶合时代北京分店一览表：

分店	电话	联系人	分店	电话	联系人
晶合北京总店	67164859	贾东伟	晶合望京分店	64729811	王蕊
晶合百脑汇分店	65995814	李冬	晶合长椿街分店	66018119	宁绮
晶合中发电子市场	62630229	韦时良	晶合和平里分店	84210214	赵毅男
晶合西单华威分店	66024632	吴爽	晶合安定门分店	86472172	郭宏春
晶合万事吉分店	67621945	车丽华	晶合大兴分店	69202500	高阳
晶合垂杨柳分店	67790550	王诗南	晶合万寿路分店	68159093	武利霞
晶合新源里分店	84544718	付丽	晶合科苑书城分店	68515544-2095	商超
晶合劲松分店	87773744	王美玉	晶合平安里分店	66182972	欧阳纯



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

《大众软件》邮购中心

新年送礼新时尚

金卡会员朋友们：

新年好！本期特为金卡会员准备了新年礼物，凡在本中心邮购产品一次满200元以上者，送**哈利波特电影卡一包**，任意邮购一款产品者，送**哈利波特电影卡一张**，数量有限，快快行动。



送礼就送《哈利波特》

（注：请您在汇款时注明您的金卡号码）



商品	价格	商品	价格
鼠标垫	5*	投币QQ	42*
手机绳	10	腰包	45
小毛企鹅	10*	大毛企鹅	50*
树脂风铃	15	T恤	50
PU匙扣	15	缤纷时表	72
银包	30	背包	75
毛绒相框4R	35	情侣表(1对)	240
挂式钱包	36	特大QQ	180*
QQ冬帽	39		

(会员不打折)

(带*产品，分为Q哥、Q妹，请您在汇款邮购时注明)

MAGIC The Gathering 万智牌

商品	价格
2002新年大礼包	160
绝境肥包（英文版）	200
绝境牌盒（内含75张牌套）	100
哈利波特起始包	75
哈利波特补充包	29
英超足球卡起始包	75
英超足球卡补充包	29
绝境补充包	25
启示录肥包（英文版）	200
奥德赛肥包（英文版）	200
时空转移牌盒（内含75张牌套）	100
奥德赛牌盒（内含75张牌套）	100
2001年大礼包	248
2001年冠军套牌	99
时空转移补充包	25
大战役补充包	25
奥德赛比赛用牌	80
奥德赛补充包	25
启示录预组套牌	80
启示录补充包	25
第七版起始套牌	65
第七版补充包	25
《卡牌世界－万智牌》1月号	3.00(邮费)/本

精品荟萃

商品	价格	商品	价格	商品	价格
大富翁5（完美版）	58	夜行侦探－迷失者	68	神话3－苍狼时代	49
大富翁5Plus（升级版）	18	夜行侦探－零	68	碧雪情天	68
大富翁4（深情版）	38	富甲天下3	38	要塞	49
WGS情人节套卡	100	不灭的传说－简体中文版	38	幽灵行动	48
WGS红包包	3	哈利波特（中文）	60	生化危机外传－枪下游魂	48
WGS新年套卡	105	卡曼奇4	49	抢滩登陆2002	38
WGS124种宠物卡典藏版	4800	贸易帝国	48	时空侠影	48
WGS620点石器时代会员卡	30	强手大亨（中文版）	49	捍卫雄鹰之IL2战机	48
WGS300点石器时代会员卡	15	独立战争2	68	驱逐舰指挥官	48
WGS1060点石器时代会员卡	50	世纪雷神战争系列精选－中文版	48	新飞车极品三－穿越生死线	38
千年II	9.9	摩托英豪3	49	笑傲江湖网络版－精装版	29
骄城	28	深海霸王	39	笑傲江湖－淑女卡	15
2002年2月份空中英语教室MP3	16	实话实说	39	笑傲江湖－君子卡	30
2002年2月份大家说英语MP3	16	窈窕美眉之百分百女孩	48	冠军拉力赛2002	48
红月－月费卡	28	百剑	49	过山车大亨：快乐天地	48
千年－储值卡	28	万王之王战士系月费套卡	145	布莱尔女巫卷三鬼影森林	49
红月－小时卡（60小时）	15	决战光明顶－标准版	9	《万王之王：光神苏醒》	28
第九城市－九城卡100元	100	决战光明顶－炫紫狂练包	49	荣誉勋章：联合袭击	68
联众会员季卡	35	冠军足球经理2001-02	49		
联众会员年卡	120	洛克人大战	38		
文明3	49	世纪之战－中文版	38		
欧洲足球联赛	48	战争艺术黄金版	48		

金卡会员邮购软件，享受八折优惠
每次邮购产品，需加5元邮费。
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail:post@jhpop.com

！邮购注意事项：请您在汇款时，一定要将您的回邮地址、邮政编码、姓名和订购产品的名称写清，以免款到后无法给您寄产品。

点击jhpop.com，您可在“晶合软商网”上直接选购产品！

万众 骏网合力 软件分销组织总经销

万众分销 必属精品

网页制作三剑客II

更新、更全、更实用的《网页制作三剑客II》
圆你网络纵横之梦



4CD+手册 38元

- 新增功能
- 完全教程
- 高级技巧
- 实例制作
- 滤镜插件
- 源码放送
- 高级教程
- 佳作欣赏
- 相关软件
- 网页素材

本产品容量为四张光盘与《网页网站设计制作》手册，包含最新的 Flash6 测试版，Dreamweaver5 前瞻，fireworks4 的最新升级，齐全的滤镜、插件，系统全面的教程与技巧，由浅至深的实例制作等等……。

10000种实用工具集萃II



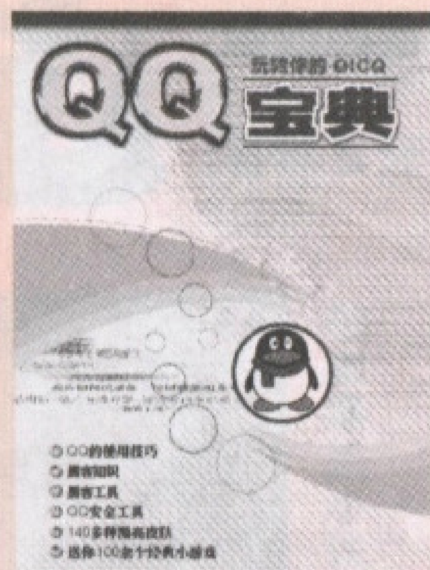
6CD
48元

各类实用工具的全面收集，超大的容量、细致的分类、丰富的内容、精美的制作，内容涵盖了计算机 6 大领域 132 个分类

- 系统工具
- 网络工具
- 图文媒体工具
- 编程开发工具
- 黑客安全工具

QQ宝典

……玩转你的 OICQ



28元

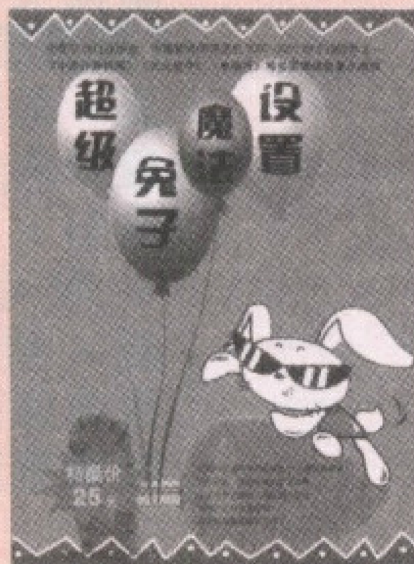
- QQ 的使用技巧
- 黑客知识
- 黑客工具
- QQ 安全工具
- 140 多种漂亮皮肤
- 送你 100 余个经典小游戏

OICQ 支持显示朋友在线信息、即时传送信息、即时交谈、即时发送文件和传送语音网址。OICQ 可以自动检查您是否已联网，如果您的电脑已连入Internet，可以搜索网友、显示在线网友，并及时将信息传递给您的好友。

超级兔子魔法设置

中国软件行业协会、中国软件网评选的 2000-2001 的十佳软件之一
《中国计算机报》、《大众软件》、《电脑报》等多家媒体曾重点推荐

赠：
- 超级兔子注册表优化软件
- 超级兔子终极加速
- 超级兔子修理专家



特酷价：25元

全面修复被不良网站修改的 IE 浏览器设置
打扫电脑，清除无用的垃圾文件
关闭浪费资源的、无用的小图标
清除密码和显示密码
将文件夹伪装成其它样子
……

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟　诚征全国各地经销商、代理商

特约邮购 万众软件俱乐部

电　　话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　　址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
联 系 人：罗雪松
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）



游戏机游戏与电脑游戏比较研究
力量的转移

■本刊编辑部策划　大狗／赤军执笔



编者按：

笔者有一次做面试工作，一位应聘者说他对电视游戏的熟悉程度超过电脑游戏。于是笔者就问他：你个人认为这二者的最大区别在哪里？这位朋友说：我一直在思考这二者间可以融合的地方，你为什么一定非要我谈它们的区别呢？

昨天，我看一位同事在玩《星际争霸》，我说，我还是爱电脑游戏。它给我一种安全感，使我感到一切都在我掌控之中。显示器就在我的面前，高分辨率使游戏画面纤毫毕现，构成这个游戏的所有文件都在我的硬盘里，每个文件我都可以看到，我可以修改或删除它们。我随时都可以存盘，我可以慢慢研究它，我想把游戏安装在哪块硬盘上就安装在哪块硬盘上！

那位同事过一会儿站起来对我说：可是每一款新的电脑游戏你都要关心它的配置，你不知道你的显卡和内存是不是够用，当你在论坛上看到别人如何热烈地讨论一款好游戏，你却因为兼容问题而无法玩到它，你每个月都要关心自己的机器升级问题。而电视游戏不存在这个问题，它体现了一种平等性。

我觉得这位同事说得不错。其实很多时候，你发现不了两个事物之间的真正区别，又怎么能找到它们之间的融合途径呢？

思想由试玩开始

前几天单位买了台XBOX，权作研究工具，被同事们拆了又装，装了又拆，一位搞硬件的同事说：这算是什么东西！另一位搞游戏的同事说：如果你的PC功能够强，把《重返狼穴》（RETURN TO WOLFENSTEIN）的配置调到最高，就可以看到这种效果。这再一次引起了我们对游戏未来发展与机种关系的思考。理性思考来自于感性认识，我们的这期专题就先从Xbox的试玩报告开始吧。

XBOX的第一观感老实说并不是很好。方方正正的主机，好象一口黑色大箱子（有人形容其为“一种茶室里摆放着的磁带录像机”），虽然箱面上有绿色的“X”标等装饰，但总给人一种错觉，似乎打开盖子就可以看到一款中档机器人手办……当然，真要打开机箱，只能够看到主板、CPU、内存和硬盘等等，和一台PC没多大区别。

不知道是不是老外们的审美能力在直线滑坡，新出的这几款家用机，主机外形都不够漂亮，尤其是GameCube，小巧方正象个粗劣的礼品包装盒。XBOX也一样，不象以前的PS、DC，甚至SFC，看到主机就使人由衷产生一种迫切的游戏欲望。XBOX的手柄还算漂亮，但也因此感觉着和主机很不搭配，仿佛一辆夏利车上装一大排越野灯。

手柄的手感还不错，很大，但并不重。它的大小大概是参照欧美人的手形设计的，日版主机的手柄还会小一些。现在这样的手柄，估计初中以下的东方孩子是很难长时间握把而不吃力的。和以前的手柄比起来，有了很大的革新，右上方六个按键（A、B、X、Y、黑、白），下方两个功能键（START、BACK），背面两个食指扳动键（好象手枪的扳机），最诡异的是左二右一，竟然有三组方向键（一组十字键和两个小摇杆）！乍看之下真让人有些无所适从，而至于这些键位究竟好不好用，分布是否合理，还是进入游戏以后再看吧。

尝试了两款游戏，首先是“AZURIK”。这是一款幻想背景的3D冒险游戏，场景和人物搭建得还算漂亮。凑近了仔细观看显示画面，锯齿还是明显存在的，并不象某些前瞻文章中说，XBOX游戏中模型边缘光滑，已经基本看不到锯齿了。据说XBOX支持高



诡异到极点的手柄。

清晰度电视机，不知道换了那样的显示设备，效果会不会更好一点。传说它的图像处理功能要超过PS2五倍，但靠我们这种非专业人士的视觉评测，两者间相差并不大——这多少有点让人失望。一则，新款主机刚上市，软件开发商还没有把它的功能全部吃透，效果不如人意是很正常的。另方面，似乎以普通人眼来观看，3D模型搭建到这样就已经顶头了，就象16位色和32位色间的区别，其实人眼是根本分辨不出来的。

音响效果很不错，人物动作也很流畅，但这款游戏的游戏性却很一般，主角的基本攻击招式只有两种。三组方向键，一组负责主角移动，另外两组负责镜头旋转和远近放缩，意义并不是很大。玩了一阵，感觉有点头晕，这种3D游戏没有小地图根本难以分辨方向，很快就迷路了。于是取出光盘，放入第二款游戏《光晕》（HALO）。

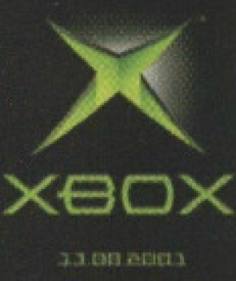
这是主视角射击游戏，确实是精品，一口气打了一个多小时，还舍不得放手。游戏画面、音响，最重要的是游戏性，都比“AZURIK”好太多了，不愧是XBOX的主打作品。唯一感觉不太顺的，是要同时使用左右两组方向键来控制主角的行动和对敌的瞄准，习惯了只用左手拇指来操控方向的传统手柄使用者，碰上要用右手拇指来做同样的动作，不习惯是很正常的。何况，右手拇指还要同时覆盖上面六个按键中的四个（跳跃、换枪、填弹和亮灯），多少有点手忙脚乱。微软的这种革新，恐怕不是很快能让游戏者接受和熟悉的。

旁边有朋友在喊：“给我一个键盘和一枚鼠标，我全灭了他们！”这句话喊出了大家的心声。PC的习惯操作是使用右手食指和中指（按鼠标左右键），或者全部使用双手十指（敲键盘），而家用机的习惯操作则是以左右手拇指为主（打手柄）。因此XBOX操作过于复杂，按键太多，就会使人不适应，直接影响到游戏的操作性和游戏性。而且某些前瞻中宣传说XBOX读盘速度很快，基本没有“LOADING”时间，我想大概是被演示版欺骗了，“HALO”的某些读盘时间，虽然比PS2快很多，但仍然需要游戏者静坐等待，并非一闪而过的。

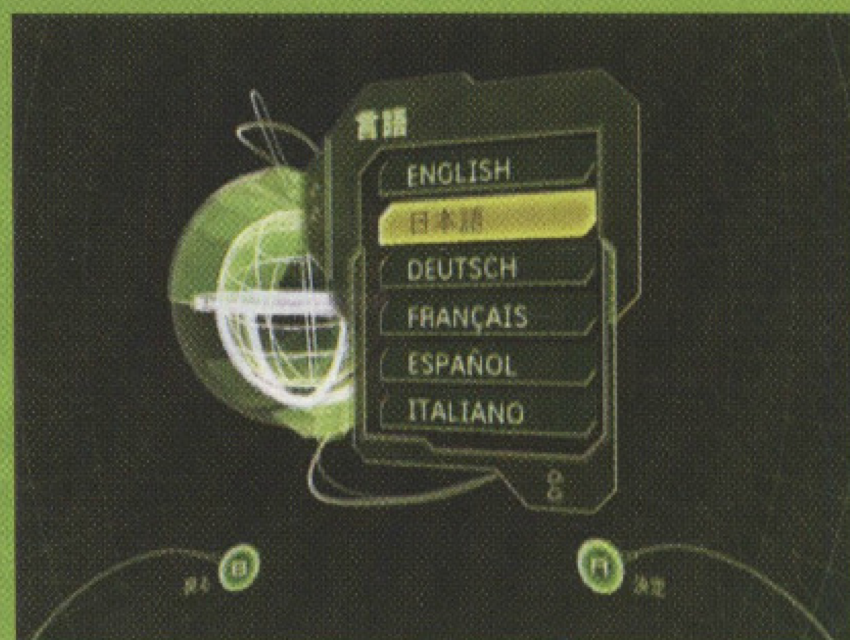
总体感觉，XBOX确实比PS2强，但强得不但有限，简直有些不仔细分辨就感受不出来。终究它和PS2是同级产品，靠着微软的名气支撑，出品前炒作得太过分了，大家对它的期望值太高，实际到手以后难免令人失望。而且它的游戏软件感觉太像电脑游戏了。

再看看XBOX的硬件，拆开机盒就可以发现，它和PC的硬件区别简直小得可怜（连硬盘都有！），这固然是微软的作风（有传言说，因为比尔·盖兹认为PS2就是不使用微软芯片的PC机，所以要开发XBOX来保证垄断地位），但也说明大势所趋如此。另一方面，PS2和XBOX都不是单纯的游戏机，它们力图成为新一代家电商品的核心装置，可以播放DVD，可以上网，家用机也逐渐转化为并非单一游戏设备了。这样发展下去，家用机和PC都将发展为家庭用多媒体处理器，真正的游戏机，大概就只剩下街机了。





好了，愉快的感性经验结束了，烦恼的思考即将开始。据索尼电脑娱乐美国公司的高级副总裁菲尔·哈里森称，2000年美国排名前10位的游戏机游戏的总销量相当于排名前200位的电脑游戏的销量总和。听起来可怕，但如果我们以每三年为单位对游戏机游戏和电脑游戏的销量分别制图的话，就会发现一个有趣的现象：游戏机游戏的销量随时间的推移呈波浪状起伏，而电脑游戏则要相对平稳得多。这是因为电脑的进化是渐进的，而游戏机的进化则是跳跃式的，在游戏机型更新换代的这段时间里，大部分消费者都会对市场持观望态度。刚刚过去的2001年就是一个典型的转型年，尽管前有PS2的发售，后有XBOX和GameCube的发售，但日本的游戏机市场反而略有萎缩，硬件的销售额由去年的1742亿日元增长为1961亿日元，而软件的销售额却只有2719亿日元，比去年下降了7.3%。这正表明了游戏机市场转型前的低迷，相比之下，电脑游戏市场则不会出现如此的波折，除非存在强大的外力作用。



支持多种语言。

尽管销量的对比不足以说明问题，但电脑游戏市场的日渐凋零的确是不争的事实。有创意的作品越来越少，出局的开发商越来越多，这一切是否意味着电脑游戏在游戏机游戏的冲击下正在逐步走向灭亡？

存在决定意识

你相信客观存在会决定意识模式么？这是个哲学问题。在研究电脑和游戏机时，让我们从它们的客观存在入手比较一下两者的区别。

首先是使用环境。游戏机玩家在玩游戏的时候可以靠在沙发上，可以躺在床上，可以站在马路上，甚至可以坐在马桶上，很少受空间的限制；而电脑玩家却必须笔直地坐在桌前，完全丧失了那种随心所欲的感觉。环境会间接影响到人在玩游戏时的状态，单从这一点来看电脑游戏在娱乐性方面就已经占了下风。

再来看游戏平台的特性。游戏机游戏是“即插即玩”的，它的受众群相当广泛。而对于电脑玩家来说，且抛开见鬼的配置和兼容问题不谈，首先你至少要学会安装游戏。在很多情况下，电脑玩家首先关心的并不是这款游戏“好不好玩”，而是它“能否在我的机器上运行”，游戏机玩家却无需为这些问题烦恼。

从软件方面看，存储空间的无限可扩展性使得电脑游戏的制作者往往以复杂性而非娱乐性作为其开发目标，游戏的学习周期越来越长，训练教程越来越大，号称具有“简捷直观”的操作方式的《黑与白》就是一个极端的例子。而游戏机游戏则大多易于上手、易于理解，玩家可以很轻松地进入状态，无需耗费太多时间即可获得充分的娱乐。两相比较，我们就会发现，如今的电脑游戏正在演变为一种复杂的模拟工具而非轻松的消遣工具。

价格同样是一个不可忽略的因素。电脑玩家最引以为豪的地方在于能够随时同新技术保持一致，但新技术的购买需要高昂的成本，这种成本的确为游戏带来了更多视听方面的享受，而它却与游戏内涵的进步无关。在3D技术日新月异的今天，3D类即时策略游戏除了数年前的《家园》外几乎没有任何实质性的突破，这就是一个很好的佐证。更何况开放的硬件环境反而带给玩家许多安装和调试方面的麻烦，因此从整体来看，电脑游戏的性价比始终处于一个很低的水平。

当然，电脑系统的作用并不只是玩游戏，开放式的结构使它拥有更为强大更为灵活的能力，这些能力的确对游戏的发展产生了深远的影响。但我们也应该认识到，对于一种娱乐平台而言，真正决定其命运的并非单纯的功能上的比较，而是性价比的比较。1999年底，任天堂软件工程部经理吉姆·麦瑞克在接受采访时曾经讲过一段相当精辟的话，他说：“我们的游戏机一直具备扩展的能力，如果你把NES、SNES或N64翻转过来，就会发现它们的底部都有一个扩展连接器，这个连接器具有很多功能。现在的电缆调制解调器只是一个简单的接口，不是什么突破性的技术，你可以通过控制端口轻松地实现这个功能。为一个强大的系统嵌入大量其它功能并不是什么难事，但任天堂首先是一家游戏公司，我们没有庞大的消费电子分部，没有电影工作室，没有唱片公司，对电子媒体的网络分销我们也没有太大的兴趣。我们只想开发一款伟大的游戏机，仅此而已。”

任天堂公司的经营理念一直很明确，数年前它因担心新技术会抹煞游戏的乐趣而拒绝为自己的64位机加入光驱，最终导致史克威尔等公司的相继离去。但它所秉持的“让游戏回归游戏”的精神的确值得每一个关心电脑游戏命运的人去思考——玩家最关心的究竟是什么？是一台强大的机器，还是一种简单的乐趣？

被严格限制的自由

人们常把自由挂在嘴边，但我怀疑有几个人真正明白，最大的自由就是最大的束缚。

在游戏机的发展历程中，无时无刻不受到硬件机能的严格限制，这种限制促成了一套完整的开发规范。尽管电脑在特定阶段同样会受到诸多限制，但这种外部的约束相对来说要小得多，因而形成了一种松散自由的开发环境。这相当于一个迁徙者走向了山脉，而另一个走向了平原，他们的子孙后代从此还会一样么？

人们通常认为，游戏机游戏的开发是在一套固定的硬件系统中进行的，而电脑游戏的开发则需要参考许多尚未面市的硬件，所以要复杂一些，但实际情况却并非如此。首先，电脑游戏工作站的成本比较低廉，而且是直接在目标平台上开发的，不存在技术壁垒的问题；而游戏机游戏的工作站成本相当高，并且是在一个完全不同的开发环境下进行的，在开发过程中还要受到来自硬件商的种种标准的限制，自由度较低，处于一种半附庸的地位。因此，许多游戏机游戏的开发者喜欢用“懒惰”二字来形容电脑游戏的开发者。

游戏机游戏与电脑游戏的一个关键差别在于控制器的不同，这直接导致了两者在内容和风格上的分歧。电脑的主要输入设备是键盘和鼠标，游戏机则是手柄。手柄的按键是有限的，这就迫使游戏开发者将更多的趣味因素通过游戏本身来体现，键位的设计往往会影响到游戏的最终效果。而电脑游戏就是另一个样子了，键盘上有近百个按钮，鼠标想指哪里就指哪里，而且键位还可以自定义，设计者得到了方便的同时，也是设计思路退化的开始。



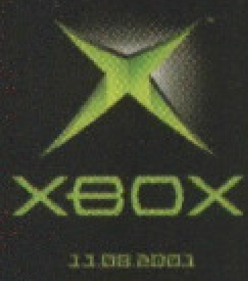
“X”是盖茨的阴谋？

但是另一方面，由于没有了鼠标的概念，《暗黑破坏神》、《星际争霸》、《文明》和《雷神之锤》为代表的几个游戏类型根本无法在游戏机上流行。因此，当一款新的游戏机型推出的时候，有经验的设计师不会把考察重心放在多边形生成数量或有无宽带端口上，而是会检查它的配套手柄，考虑如何围绕这个手柄作更为体贴的设计。当初BioWare工作室在开发DC版《孤胆枪手2》时就曾吃过这方面的亏，他们赋予了玩家控制视角的能力，犯了游戏机游戏的大忌，使游戏的操作性和可玩性大为降低。这个教训也说明了另一个问题——游戏机玩家并不需要太高的自由度。已退出电脑游戏业的“上帝”、游戏的缔造者彼得·莫利纽克斯曾经说过：“虽然自由开放式的结构对于游戏机游戏的开发者来说很有吸引力，但它的风险往往是你无法承受的。”

技术方面的第二个问题是存储空间的不足，由于游戏机的物理内存是固定的，无法扩充，又没有虚拟内存之类的概念，因此在开发过程中往往会碰到许多限制。即便采用动态内存分配，频繁的读取也会产生内存碎片的问题，导致游戏运行性能的降低或因缺乏完整空间载入数据而引发一些异常现象。这一问题首先影响到的是游戏的存档，游戏机游戏一般采用存储点的方式在特定地点存档，而不像电脑游戏那样可以随时存档，这就增加了平衡性方面的复杂程度，开发者必须仔细控制两个存储点之间的谜题和战斗难度，以便玩家能够保持流畅的进程。许多电脑玩家对于游戏机游戏中的踩地雷以及敌人再生特性十分反感，其实这也是由于存储空间的限制，游戏机游戏不可能像电脑游戏那样把每个角色、每件物品和每块区域的信息全部保存下来，它只能保存下主角的状态和一些全局标志，因此开发者不得不采用随机方式产生敌人。



巨大的机箱。



有限的存储空间带来的另一个问题是游戏的载入，电脑游戏通常会在安装过程中把所需文件拷至硬盘以加快载入速度，而游戏机却只能直接从光盘上读取所有数据。大部分游戏机游戏的开发者都会对载入时间作严格的上限规定，通常是5至10秒之间，这就迫使设计师采用一些特殊技巧以缩短游戏的载入时间。我们知道，电脑游戏在这方面没有任何限制，尽管是从硬盘上读取数据，许多游戏仍然要大大超过10秒的上限。

在最后的检测环节上，游戏机游戏的要求更是苛刻得多，因为它不可能像电脑游戏那样随时发布补丁修正游戏中的臭虫，而这一点恰恰是电脑游戏饱受诟病的地方，当然，电脑游戏的复杂程度的确令它的检测难度大为提高。

另外还有许多细节问题，例如电脑显示器与电视屏幕之间分辨率的差别使得双方在图形界面方面演化出了不同的模式等等，此处不再赘述。总之，硬件和技术方面的限制导致了游戏机游戏与电脑游戏在操作、界面、关卡、美工和引擎等方面的一些基本设计思路上的巨大差异，一个朝着简单有趣的方向发展，另一个则朝着复杂精致的方向发展。随着键盘、鼠标、硬盘和高清晰度电视的接入，游戏机技术方面的诸多限制可能会有所突破，但问题是，几十年来的发展历史早已造就了双方玩家之间的巨大鸿沟，他们的差异并不只是表现在所使用的游戏载体的不同，而更多的是表现在他们的兴奋点、思维方式和行为方式的不同。这两类玩家仿佛使用着两种完全不同的语言，相互之间很难理解和沟通。为什么多平台游戏鲜有在两大市场上同时取得成功者，原因正在于此。

不设门卫的游乐园



日版的手柄果然要小很多了。

尽管电脑的缺点正在越来越多地暴露出来，但庞大的消费群体、强大的网络架构，以及开放平台所具备的一切优点，以及电脑游戏自身的一些特质却又是游戏机游戏所永远无法实现的，因此，至少在目前我们还看不出电脑游戏行将消亡的迹象。

从消费行为来看，尽管电脑玩家人均购买的游戏数量比游戏机玩家要少，但他们花在每个游戏上的时间以及对于游戏的深入程度却比游戏机玩家要多得多。这可以从三个方面来解释。首先，游戏机游戏的主要消费群体是年青人，而电脑游戏所面向的年龄层次则要宽泛许多。在文化题材的挖掘方面它始终无法达到后者的深度。这一方面是由消费主体的兴趣特点所决定的，另一方面也是因为受到了简单化原则的制约，《异域镇魂曲》中晦涩沉重的文化背景以及《帝国主义Ⅱ》中复杂逼真的模拟环境在游戏机平台上几乎没有出现的机会。

从服务上讲，过去人们把游戏从商店买回家后，游戏商同消费者之间的交易就算结束了，根本没有什么“增值服务”的概念。随着互联网的普及和电脑游戏业的成熟，今天的电脑游戏商已越来越注重各种免费的任务包和资料片的作用，这无疑大大延长了产品的生命周期。此外，各种官方、非官方编辑器和免费代码的发布使玩家能够自己动手定制角色、地图和关卡，更改游戏引擎甚至游戏类型，制作出各种精彩的修改版本。电脑游戏充分调动起了玩家的创造力，这些都是游戏机游戏所无法比拟的。

电脑游戏的另一潜力在于电子竞技，强大的联网功能和激烈的对抗性为电子竞技提供了生存发展的机会，而电子竞技的壮大反过来又为电脑游戏注入了活力。许多老游戏至今仍然活跃在玩家当中，原因就在于此。

近几年电脑游戏业的滑坡很大程度上是源于创意的极度缺乏，绝大多数所谓的新游戏只是在旧引擎、旧套路的基础上加入一些新的模型、贴图、谜题或是关卡。几年前的E3大展上，曾经有位游戏设计师语惊四座，他说：“我们把这一做法比作往老妓女的脸上涂粉，目的是给自己再卖个好价钱。”而游戏机市场同样面临着这一困境，据日本电脑娱乐软件协会的调查报告显示，去年只有66.9%的日本小学生选择“电子游戏”作为自己最喜爱的娱乐活动，比三年前下降了10个百分点。即将退休的74岁的任天堂总裁山内溥说：“不同于美国人，对游戏鉴别能力很强的日本玩家已经厌倦了这些毫无创新的作品。每个开发商都在吹嘘游戏的真



实和华丽，可真实和华丽与真正的乐趣之间有什么关系呢？”

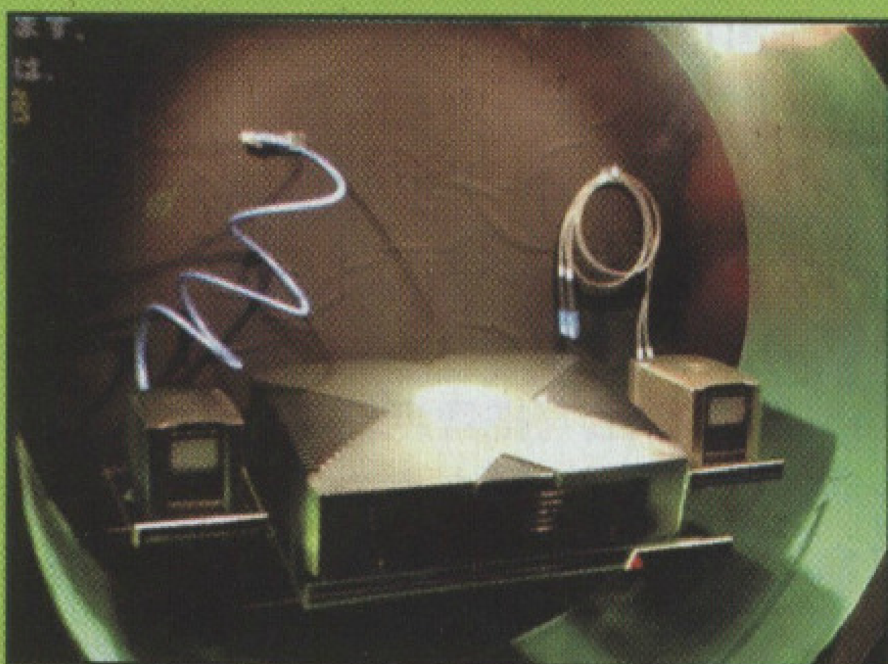
尽管创意的缺乏已成为这两大市场的通病，但双方的病根却完全不同。电脑游戏业缺乏创新的根本原因在于发行商对市场的垄断，在这片人满为患的土地上，开发者、发行商和零售商之间维持着一种“佃农”关系，一无所有的开发者不得不与“土地”所有者签订协议，受他们的控制和剥削。这种畸形的市场结构令许多独立开发者很难立足并进一步发展自己。

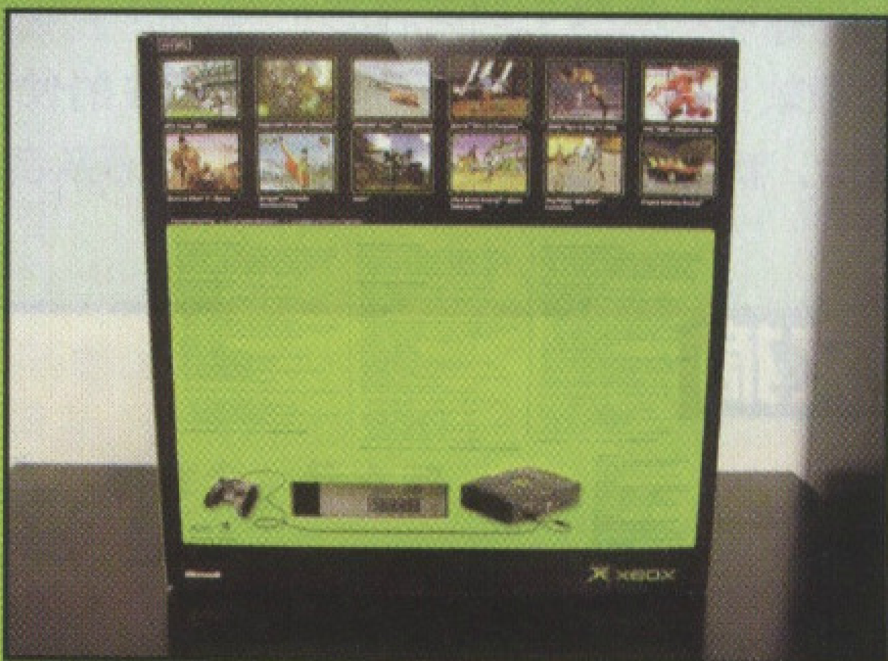
不过，这一切并不影响开发社区的成长。电脑游戏的开发成本很低，最终成品可以放在互联网上供人下载、与人交流，这为大批后备人才的储备创造了良好的条件。游戏机游戏则不同，进入这一领域的人所面对的最大问题不是如何推销自己，而是如何获得合适的开发工具、如何输出最终的成品。过去几年在GameBoy开发社区曾冒出过不少新人，这主要得益于三个方面的原因：一是支持Z80增强核心的免费C编译器的出炉；二是过去十年来众多模拟器开发者和地下开发者不断积累起来的各种免费程序库和开发资源；三是香港邦谷有限公司推出的Cart-Writers、GB Xchanger、Doctor GB Card等ROM工具，有了这些工具，开发者可以把自己编制的GB ROM从电脑直接写入特殊的GameBoy卡带，也可以把原装GameBoy的卡带游戏下载到电脑上作为GB ROM。这样一来，GameBoy游戏的整体开发费用就降到了大约100美元左右，再加上周边资源的支持，连高中生都可以为GameBoy编写一些简单的游戏并通过互联网交流自己的作品。在GameBoy开发社区最为鼎盛的那段日子里，这些业余开发者会定期举办一些比赛，评选最佳游戏，这大大促进了GameBoy后备力量的成长。遗憾的是，这些ROM工具同样被盗版者用于牟取暴利，邦谷有限公司因此而被任天堂公司告上法庭并最终败诉，ROM工具也被禁止发售。

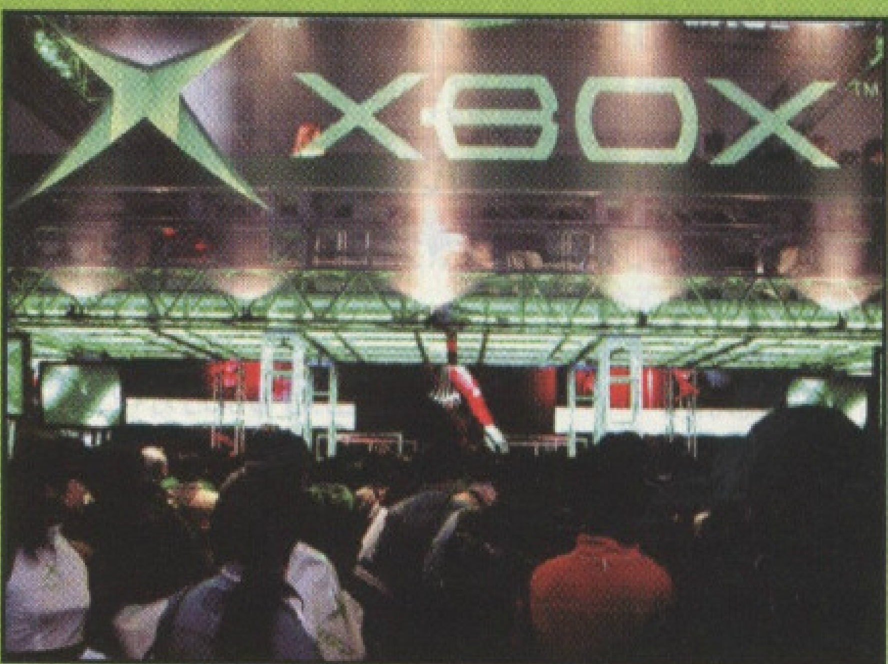
一个易于进入、自由开放的开发社区对于后备力量的积蓄是至关重要的，而是否拥有足够的后备力量又将直接左右一个产业的命运，在这一点上，电脑游戏处于十分有利的地位。当前各大公司经营重点的转移并不一定是件坏事，这为包括独立游戏人在内的众多小公司留下了更多的生存空间和发展机遇，对于垄断现象异常严重的电脑游戏市场来说将是一次转型的契机。唯一的问题是目前市场上很少有为小公司代理游戏的发行商，而它们才是推动电脑游戏业向前发展的支柱力量。

2001年东京电玩展。











战场背后的政治



目前的游戏机市场基本呈现出PS2、XBOX和GameCube三足鼎立的局势，从硬件来看，XBOX的性能最强，内建硬盘、可连接互联网是它的两大法宝。

上文曾经提及，硬盘的接入将使游戏机游戏的风格发生一些变化，但这种变化能否为游戏机玩家认可尚需时间的检验。而网络化的前景同样并不令人乐观，游戏机游戏的网络化与电脑游戏的网络化有着本质的区别。联网是电脑的基本功能之一，电脑平台上的网络游戏主要是围绕网络作文章，强调大型网络互动，游戏性倒在其次；而对于游戏机来说，联网始终是一个附属选项，最终推动其发展的还是游戏的娱乐性，因此，XBOX的这两件法宝是否灵验颇令人怀疑。

尽管微软声称XBOX自发售以来销量已逾150万台，预计2002年上半年的销量将达450万台到600万台左右，但这绝不意味着成功已唾手可得。众所周知，游戏机的硬件通常都是以低于成本的价格销售的，卖得越多赔得越多，厂商的盈利主要是依靠软件的销售以及授权费的收取。粗略估算，售价299美元的XBOX每台至少要亏损20到150美元，由于它的许多部件都是标准的电脑配件，因此价格上的波动会更大。

山内溥在比较XBOX和GameCube时曾经表示，XBOX实际上只是电脑的扩展，微软公司把卖点放在了游戏机的性能上，而忘记了最重要的一点——游戏机的核心竞争力在于游戏软件。与PS2的豪华阵容相比我们暂时只能用“寒酸”一词来形容XBOX，这是一场艰巨的马拉松而非短跑冲刺，虽然XBOX的初次亮相赢得了满堂红，但在今后四年内，真正起作用的还是游戏。能否拥有持续不断的优秀游戏的支持是一款游戏机能否生存下去的关键，这对于初涉游戏机游戏市场的微软来说无疑是一大挑战。

微软自然不会去打一场注定要失败的仗，如果我们把视野往外拉一点的话，就会发现微软之意不在酒。能否从游戏机市场上获利并不是故事的主题，微软的真正目的在于借助XBOX垄断家庭和网络这两大领域，一方面通过XBOX的周边功能把触角伸向DVD、音乐、有线电视等家电领域，另一方面通过XBOX的网络功能进一步拓展自己的.Net战略。可以想见，今后微软在这两大领域内的任何重大决策都将直接影响到整个游戏机市场，是福是祸，只有来日方知。

微软对游戏机市场的真正威胁在于它一贯奉行的开放原则。大家知道，游戏机市场的最大“悲哀”是各机种的不兼容性。任天堂的游戏不会出现在索尼的游戏机上，而索尼的游戏也不可能出现在世嘉的游戏机上。XBOX以及大量电脑游戏开发商的加入很有可能会使这一封闭的局面发生变化，如果索尼和任天堂等公司再不制定出相应的对策的话，将很难对付这个当初凭借开放的市场策略垄断PC操作系统的垄断专家。

媒体文摘

让游戏仅仅是游戏

■作者：lily

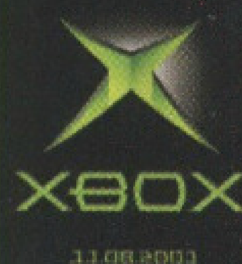
就好像我们常看到很多种千奇百怪的比赛，例如每年美国国庆日都会在纽约举办吃热狗比赛，最近几年得冠军的都是日本人。这种比赛就是好玩，所以美国观众一样为疯狂吃热狗的日本人喝彩，日本人在为这些选手加油之后，也不会全国开始讨论要不要大力培植吃热狗国手，或是把吃热狗纳入学校教材。

但是我们不一样，老是把好玩的东西用严肃的态度来面对。就比如说，现在的游戏里总是设计了一些知识性的东西，而且这也是学生们玩游戏得到家长支持的理由。

一定要玩三国演义才能记得那些人名，一定要玩转转龟才愿意学算术，将来怎么办？要等到有人去做出来学JAVA的Game才肯学程序设计，最好是能拿枪扫射杀死怪物同时又可以学习微积分？

学习所得到的乐趣和玩Game过五关斩六将的感官愉悦是不一样的。所以，就让玩Game回归他原来的乐趣吧。让学习归学习，娱乐归娱乐，要是硬要把两者混在一起，反而会该学的东西没学好，玩也玩得不痛快。我最近买来玩的Game是《星际大战——帝国战场》，类似AOE的战略游戏加上我最爱的星际大战主题，在工作之余带给我很大的乐趣。没有压力，尽情厮杀，更不会想要借此出国比赛领奖金，我想这才是游戏的真正目的。世界上只有一个我，我只想单纯简单快快乐乐地玩游戏。

——《精品购物指南》



思考才刚刚开始



回顾游戏机的变迁史，我们似乎可以预言一下它的三大发展趋势：1、功能的家电化，向家庭娱乐平台演化；2、内容的网络化，向互联网平台延伸；3、结构的开放化，向电脑式的开放式平台转变。这三大趋势与家用电脑的发展方向完全一致，因此很多人都认为游戏机游戏与电脑游戏最终会融合为一个包含有影视、音乐、网络和游戏等多种应用功能在内的综合性的娱乐工具。但预想和现实之间的距离，又有多远呢？

XBOX、GameCube和GBA在同一年内的发售无疑对电脑游戏业造成了很大的冲击，未来两年我们或许会悲哀地发现，除了早已宣布而迟迟未曾露面的若干游戏外，电脑平台上的"大作"将变得越来越少。但这并不意味着电脑游戏的消亡，恰恰相反，这是新生行将破土的前兆。

看到这里，有许多读者可能会说：你们干嘛要去想这么多呢，只要有游戏玩，有好游戏玩，一切不就够了么！记得1981年某游戏公司副总裁曾说过这样一句话：游戏机游戏的流行是因为经济萧条下的人们需要一种廉价的娱乐方式。这在当时的人们看来，恐怕也是个了不起的预言吧。

无从考证，权当笑料。

我这把年纪了，也跑网吧……

■作者：徐文凯

去过中国台湾省以外的各个网吧，我最喜欢韩国的网吧，当然，在网吧里的人是我最喜欢的主要因素。而在中国台湾省，当我进入网吧时，身边却围着一些青少年，心里总有些不自在，不像在韩国……

在这些网吧之中，我发现中国台湾省的网吧真的很贵。姑且无论韩国，拿祖国大陆来说吧，大陆现在的网吧一个小时才6元台币。通宵包夜更是便宜得令人咋舌，12个小时也不过20元台币，虽然环境差了点，但是起码还有饮水机和可乐机。非但如此，各种盗版游戏随你玩，各种正在上映的电影随你看，一个网吧，百多台电脑根本稀松平常，男男女女、老老少少，个个坐在电脑前带上10元人民币，够你上得头晕眼花的。而看看中国台湾省呢？一个小时五、六十元，虽然空调设备好一些，吃的喝的多一些，有的还有刻录服务，但是真的太贵了，而且速度也不见得有多快，坦白说，我不喜欢台湾的网吧……

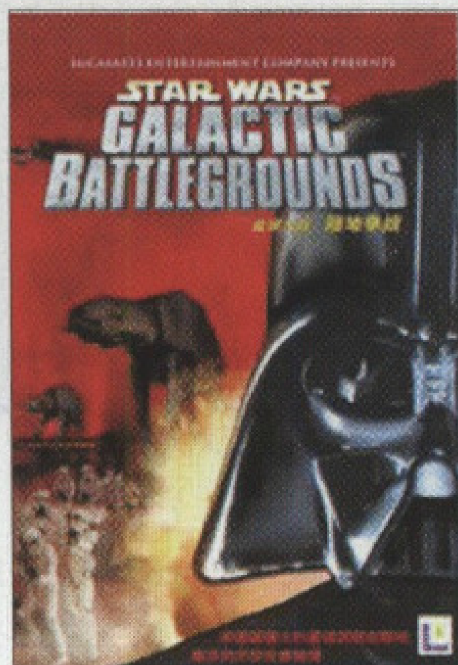
就游戏界的角度来说，我也不喜欢网吧的出现。玩家们在付钱玩点数卡之余，还要花钱上线，这简直是一头牛剥两层皮。对游戏公司而言，消费者的消费提高了，但是这些钱却不是流向他们，而是流向另一个行业的业者，反倒造成其它产品的销售成绩下降。而且网吧里的消费者良莠不齐，网络上的争执演变到现实生活中的事件时有所闻，在这种环境之下，看我们的青少年在其中溜达实在不好受，后来，我在网吧中居然还看到离家出走的青少年。这样下去，网吧一定又会变成下一个电子游戏厅，各个网吧受到管制，网吧业者经营受影响，这又能怪谁呢？

很多东西的出现，原来都是好意，但是到了后来，全都变质了，这到底要怪谁呢？怪业者？还是消费者？

——台湾《游戏世界》杂志

游戏新闻眼 ■本刊记者 黑暗明王

《星球大战——陆地征战》上市



LucasArts推出了一款以《星球大战》为主题的2D即时战略游戏《星球大战——陆地征战》（Star Wars Galactic Battlegrounds）。它不仅采用了《帝国时代Ⅱ》（Age Of EmpiresⅡ）的游戏引擎、秉承了其优秀特色，还有自己的许多独到之处。该游戏已由国内电子艺界代理，现已上市。

《龙族》Ver0.69+版本推出



第三波戏谷已于2002年1月10日正式推出了《龙族》的最新版本《决战天下》加强版(Ver0.69+)。

此次在发行的新版《决战天下》加强版中加入了国战、转职、新手引导等全新内容，以增强玩家在游戏中的游戏体验和乐趣。

《猪兔大战》首发将赠送两款徽章

世界第一款卡通造型的即时战略游戏——《猪兔大战》将于2002年春节前投放大陆市场。自2001年12月它在欧美上市以来，好评如潮，一些老牌的星际高手也纷纷转入《猪兔大战》的阵营。



据悉在第一批软件发售的同时，会在包装盒中随机附赠两款最时尚之“猪兔”卡通胸牌，共有6种，最适合情侣佩戴。据怡采内部人士透露，该胸牌将作为怡采科技日后举办《猪兔大战》国内比赛的参赛凭证。

《重返德军总部》全球销售超过100万套



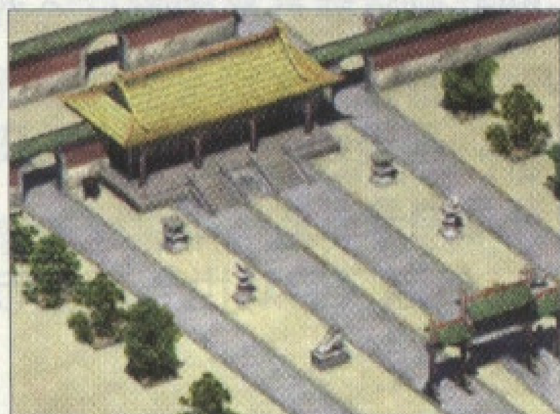
《重返德军总部》的发行商Activision日前宣布，由id Software研发的新游戏《重返德军总部》目前销售量已超过100万套。据游戏销售商说，这款游戏在北美、英国、德国的销量远远超过了预期数量。根据NPD Techworld杂志统计，该款游戏从2001年11月20日发售以后一直是北美游戏销量排行榜前10位中销售最好的电脑游戏之一。它还赢得了由GameSpot评出的2001年10大电脑游戏中“最佳多人动作游戏”和“最佳图形技术”这两个奖项。

技高一筹，《地球时代》首发又出新噱头

多次跳票的《地球时代》上市日期终于定在2002年1月30日。此次首发即推出“中英文版本”，在首发时还配合抽奖活动，礼品是500个“中国国家队冲击世界杯签名足球”。这也是奥美几经周折后为广大玩家争取的难得机会。



《霸王别姬》游戏再现



曾开发《敦煌之大漠传奇》和《包青天之七侠五义》的厦门新瑞狮多媒体有限公司与北京天极网集团兴四方科技发展公司将在近期联合推出一款RPG游戏《霸王别姬》。

该游戏将在近期上市，拥有开发经验的新瑞狮和拥有市场优势的兴四方科技对这次合作都很看好。而对于我们玩家来说，又能再一次通过游戏重温历史了——但愿如此。

第9艺术

“正统的人们或许会对电脑游戏不屑一顾，认为纯属小儿科产物，不就是玩儿吗？我在接触电脑游戏前也作如是观，但是我玩儿过几款电脑游戏后，倒是觉得电脑游戏有一些我们的学术著作无法企及的深度。”

——《游戏的深度》路爽

“电子游戏并不只是技术进步的果实，它本身还会促进技术的发展。我们大脑的构造是为了享受各式各样的社会互动关系，而不是简单地干掉我们的对手。将来，游戏不可避免地会成为我们生活的一部分。三大重要趋势决定着这个进程：游戏产业影响力与财富的持续增长，电子学与生物工艺学的指数性发展以及人口数量的变化——伴随着电子游戏长大的一代人逐渐拥有了购买力。”

——《人生岂能不游戏 戏说电子游戏》王心见

“由于2001年网络游戏确实是给很多企业带来了效益和商机，很多不管是不是游戏产业的都关注游戏，2002年游戏产业会比2001年上一个新的台阶。2002年网络游戏盈利前景广阔。”

——北京晶合时代公司总经理 张友利

“今年网络游戏只是一个起步，这个起步让大家看到了希望。大家至少没有像以前那么悲观了，已经发现有一些游戏公司在赚钱，而且有些公司赚得并不是很少的钱，可以赚得相当可观，这也是给大家带来了一种希望，2002年，竞争会更加激烈，网络游戏在明年一定会有非常大的发展。”

——北京联众电脑技术有限责任公司总裁 鲍岳桥

“随着计算机电脑的普及，随着计算机网络的普及，网络版游戏软件和单机版的游戏软件都会有很广阔的发展前景。游戏是孩子的天性，‘玩’可能也是人的本性之一。特别在经济发达之后，对于游戏软件的需求也会很多。”

——中国教育软件联盟执行秘书长 王鸿冀

■本刊记者 黑暗明王



数码GAME

50%与70%：根据韩国Damoim.net公司进行的一项调查，韩国过半的年轻人有所谓的"网络中毒"情况，问题有点严重。这是针对将近11.5万年龄大约在十多岁的年轻人进行的调查，有超过50%的人表示他们经常上网通宵。另外，有70%以上的受访者也承认，他们的确因为过度上网，而渐渐产生人际上、生活上的脱节。

10亿美元：摩根士丹利分析师米克表示，在2004会计年度前，微软将因其新款XBOX游戏机亏损高达10亿美元。

70%：在北美2001年度的游戏市场大总结中，美国著名的市场调查公司CSFB(Credit Suisse First Boston)公布了从2001年1月1日到2001年12月24日的各类游戏主机的销售量。在TV GAME部分，PS2大获全胜。PS/PS2家族合计囊括了市场70%以上的营业额，且丝毫不受"9·11"恐怖袭击事件的影响。

100万=1万：据一位在网络游戏《金庸群侠传Online》供职的GM估计，靠《金庸群侠传Online》赚钱的职业玩家有上百人。一些玩游戏的人为省时间，愿意用现实货币向职业玩家换取虚拟货币，目前比价约为100万元虚拟货币换取现实货币30元人民币。一个老资格玩家一小时可赚到100万元的虚拟货币用以卖出换取现实货币，如此下去，其月收入可达到1万多元人民币。

224.3美元：在PS2的价格降到224.3美元之后，光是在去年12月份最后一星期和元月份的第一周，日本地区的PS2销售数量就直升到110万台，为前期的2.6倍；在美国的销售量也增加到2.4倍。在去年感恩节到12月底的期间，SONY就卖出了250万台主机，而欧洲的当月销售数量则到了168万台。

2002年北京娱动工场将投巨资研发Online游戏

2002年北京娱动工场数码科技有限公司将斥巨资涉足网络游戏，题材将会是RPG、冒险和养成类型的。2001年底，与制作过RPG游戏《西风狂诗曲》的韩国"旭力亚"公司和"宇智科通"，双方就2002年共同合作开发Online游戏一事达成了初步的意向。据悉北京娱动工场公司今年将会投入800万人民币的巨资开发Online游戏，具体事宜在进一步的策划中。

游戏出版商En-Tranz在香港成立

为开拓亚洲这个潜力无限的市场，2002年1月8日，又一家新的游戏公司En-Tranz在香港正式宣布成立。它是由美国德州达拉斯著名游戏发行商Gathering of Developers (GoD)的创办人之一Harry Miller所创建。GoD曾出品过《奇迹时代2》、《DOOM》、《毁灭公爵》等著名的PC游戏。

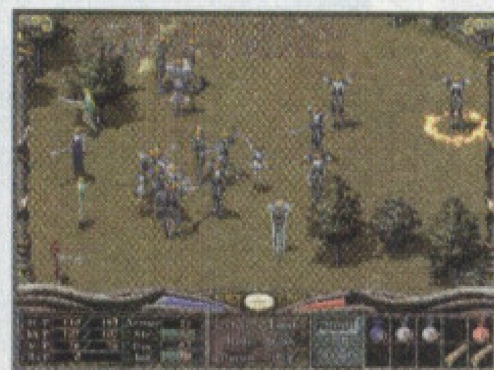
《抢滩登陆》回来了！

北京恒星互动数码科技发展有限公司于近期代理推出《抢滩登陆》系列的最新一代产品——《抢滩登陆2002》。相信不少玩家对这款游戏应该比较熟悉，它在简单的场景中体现了卓越的游戏性。你将在游戏中继续扮演那个保卫海滩的孤独机枪手，想办法消灭敌人的一次又一次进攻。这一代产品在游戏图象和真实性上做了进一步提升。该游戏市场零售价为38元。

近期其它新品游戏



新天地互动于今年2月5日推出由日本Compile公司制作的《时空魔域》。此款类似《永远的伊苏》系列2D动作式的角色扮演游戏，除了注重动作和故事性外，在空间与动作的表现上，也展现了其独有的创意。



笑傲江湖在线娱乐网将于近日推出一款韩国网络RPG游戏《倚天》。



由新瑞狮多媒体制作的《西藏镇魔曲》是基于西藏民族神话风格的RPG游戏，这也是第一款以西藏为背景题材的游戏。在游戏中玩家也可领略到西藏绚丽的风光，该游戏预计今年春季上市。

ENIX社长北京专访

日前，在网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司的新闻发布会上，记者见到了一群来自日本的"稀客"——以社长本多圭司为首的日本艾尼克斯（ENIX）公司成员团。不过这次本多圭司是以网星公司董事长的身份出席这次会议的。

在会上，记者就一些问题对他进行了采访。

本刊记者（以下简称记）：在您来中国前，对中国国内游戏市场有多少了解？

本多圭司（以下简称本）：之前最基本的印象就是中国的PC游戏比游戏机游戏更为普及，并且盗版情况相对严重。日本的厂商一直在观望，也是出于对盗版的顾虑，辛辛苦苦做好的游戏在中国推广，最后受益者是盗版商。但是另一方面，许多日本开发公司也在中国建立了制作机构，我常通过这些业内朋友了解中国的情况，知道中国盛产软件人才。我个人可以说一直在关注着大陆市场，《勇者斗恶龙》之父堀井雄20年前就说："下一步是中国。"这也代表了我的想法。



记：贵公司此前曾亲自对大陆市场调研过么？

本：我是第一次来，不过我们负责合作事务的董事2000年冬天来做过

■本刊记者 黑暗明王

调查，那时《魔力宝贝》还未完成，也未与大宇正式进行合作，我们这次调查发现大陆网络游戏市场已经成熟了，而且没有受到盗版的威胁。

记：网星公司成立后，ENIX是否有负责人长驻北京？

本：基本上ENIX不准备派人长驻北京。我的个人哲学是：在一个地方做生意，就用当地人经营。

记：您在ENIX所有的海外公司都是这样做的么？

本：目前在海外只是与大宇展开了合作。1992年曾在美国建立分部，也是贯彻了这一思路。

记：日本PC游戏市场还是很小么？

本：是的，造成这种状况的原因很多，首先是日本家用机历史悠久，阻碍了电脑游戏的发展，其次是日本上网费用也比较贵，只有少数人玩得起网络游戏，但现在这一切都在转变，由手机游戏的流行就可以看出，日本玩家也是喜欢人与人之间的游戏的。

记：《魔力宝贝》有没有移植游戏机的想法？

本：目前还没有，因为这存在着很多问题。例如移植GAMECUBE，就要把游戏的设定更低龄化一些，移植PS2也要根据它的玩家群对游戏作出图像和设计调整。而且，你认为PS2的玩家们会去玩它么？

继韩国游戏抢滩国内市场后，日本游戏公司也开始以合作的形式迈进这一广阔天地，但不知其前途如何。

新闻背景：网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司是由大宇全球网络科技股份有限公司（WEBSTAR INC.）与日本艾尼克斯公司（ENIX CORPORATION）于2001年11月联合投资创办，致力于网络技术的开发及网络游戏产品运营的子公司。艾尼克斯公司的《勇者斗恶龙》系列游戏在游戏界享有盛誉。

新闻直击：《传奇》被“黑”事件



网络公司被“黑”，这在网络公司中已不是什么新鲜事了。大多情况下，各个公司都会为了自己的名声对此事闭口不谈或是极力隐瞒。然而，2002年1月11日，上海盛大网络的网络游戏《传奇》遭遇不明身份的非法入侵者攻击后，却一反“常态”，要悬赏30万捉拿此“贼”。捉“贼”本无可厚非，但出资30万悬赏，这不免让人觉得有借此炒作的嫌疑。为了对此次事件有个全面了解，本刊记者直飞上海，对盛大网络公司总经理陈天桥进行了专访。

与陈总见面已是1月20日晚上8点半钟了。和陈总寒暄几句后，谈话便切到了正题。陈总讲，《传奇》在国内运营已有近半年的时间，在这期间，游戏得到了广大玩家的首肯，同时在线人数迅速攀升，最高时已经达到11万人。目前在全国有400多台《传奇》服务器在为用户提供服务，总出口带宽更是达到了1.5G。面对如此之快的发展速度陈总说：“这样快的发展速度是我们始料未及的，管理跟不上的话，各种问题也必然会随之出现。事实上在《传奇》同时在线人数到达2.5万、5万时都出现了不同程度的问题，但这些都是纯技术的、浅层次问题，在我们和开发公司的紧密配合下很快得到了解决。而到10万人时，出现了这次攻击事件。表面上它从外而来，无法预料，给我们造成了损失，但是从某种意义上来讲是件好事，当然不是指我们可以炒作，而是它打破了我们原来认为按部就班就可以正常发展的过于理想主义的心态，量变可以导致质变，我们清醒地意识到了管理10万同时在线人数的艰巨性。”陈总接着说：“攻击事件发生后，我们只是采取了一个网络游戏运营商所应当采取的态度，事实上在国外公司而言，这种态度是非常正常的。我们不喜欢、也无意炒作。直到现在还有很多同行在说我们比较‘神秘’，很少宣传公司，这确实是我们一贯的作风。30万元的悬赏奖金只是代表了我们当时歉疚的心情，并无具体含义。然而，无论是否悬赏，也无论何以种方式，大家应该看到的事件背后所显现出的是我们要对用户认真负责的精神，我们一直在说，这是一个网络游戏运营商所应该具有的职业良心。”



在有关《传奇》的网络安全问题上，陈总说：“或许我们对10万人的帐户安全问题没有足够经验，但我们确实已经努力在做了，而且还会不断地去做得更完善。”虽然《传奇》已在网络安全问题上投入巨资，但还是防不胜防。陈总表示说：“我们不能承诺我们从此一定不会再受到攻击，但请用户相信我们一直在努力。”目前，盛大网络邀请了一家专门为银行做安全顾问的公司来为《传奇》提供网络安全工作。

网络安全问题是现在大多数网络公司的通病，说与不说大家都已心知肚明。说到底，网络安全出了问题，损失最严重的还是咱“老百姓”。尤其是网络游戏，钱没少花，到头来却落得“竹篮子打水一场空”（记者在玩一款国内著名的网络游戏时，ID就被盗取过，对此深有体会）。网络游戏不能保障玩家的利益，何谈生存？何谈发展？此外，出了问题后，网络游戏公司应当用一种什么样的态度去对待，是绳之以法还是大事化小、小事化了？如果每个网络游戏公司都有更为认真、务实的做事态度，现在的网络游戏又将会是怎样的一种局面？

另外，记者认为此次事件应该并非因网络游戏公司间的恶意竞争所致。

■本刊记者 黑暗明王

过年了！过年了！记者组的全体同仁向全国的读者大吼：“祝大家佳节愉快！新年多玩新游戏！吼吼！”







现在大家一定想看看节日期间有什么好玩的游戏新闻吧？呵呵，请关注了。在发生《传奇》被“黑”事件之后，盛大网络又是悬赏又是承诺，弄得玩家们心里热乎乎的，然而在事情还没有完全结束之时，盛大却传出要推出《传奇2》和《传奇之富甲天下》新春特别版的消息，实在是不失时机啊，同时华彩软件也决定在《万王之王》最新资料片《光神苏醒》开放前夕，将《万王之王——光神苏醒》完整客户端在节前上市。前面新新的《魔力宝贝》刚刚折腾了一阵子，现在老的网络游戏也要开始新一番的闹腾了，续作是层出不穷，看来国内的游戏公司势必是要借着春节这股热闹劲，把本已很热闹的网游戏市场再添上一把火。

网络游戏如此热闹，那单机游戏会为其让路吗？当然不会。国内的单机游戏早已开始了寒假期间的热卖，《哈利波特与魔法石》靠着《哈利波特》这部在全球极受欢迎的小说，已早早推出了中文版；《猪兔大战》和《重返德军总部》凭借着它们的幽默和血腥在玩家心中也确立了其地位。《赵云传》、《鬼神之门》……哦，实在是太多了，看来玩家的眼是要挑花了。但是，在这里，我也希望游戏厂商在发行游戏的时候能最大限度地保证质量这道关，不希望再听到“垃圾是怎样炼成的”这类话像刀一样架在心爱游戏的脖子上，引一句玩家的话——“拜托给点专业精神好不好？”

在中国的新年之际，国外有什么新消息呢。

在去年5月美国E3展上，一款网络游戏震惊四方，那就是以电影《星球大战》为主题的网络游戏《星球大战——星系》(Star Wars Galaxies)。以星际为主题的游戏可以说是出了N多，但好的没几部，大家都心有体会，但此游戏声称其世界观、剧情都会与影片一样宏大，到目前为止，游戏已经公布了部分细节，影片中的场景、人物及武器等都会在游戏中重现，画面制作很有《魔兽世界》的感觉。现在已经有人称此游戏会成为2002年杀手级的网络游戏，看来和《魔兽世界》有得一拼了。

现在游戏的跨平台客串已然成了一种文化，Acclaim公司日前开放了他们跨平台射击游戏《恐龙猎人Ⅳ——进化特区》的官方网站，公布了NGC版画面。我一直认为所有平台的好游戏都会移植到PC上，但总有“反其道而行之”的事。Rage也开放了其即将推出的科幻动作游戏Incoming Forces的最新站点，这个游戏的前传Incoming在1998年可是非常火啊，事隔多年才出续集不知是为了怀念还是想爆个冷门。前不久，Mumbo Jumbo小组推出了即时战略游戏《神话Ⅲ——狼人世纪》，这也是前些年屈指可数的几个3D即时战略游戏之一《神话》的续作。与此同时用Quake Ⅲ引擎制作的《绝地武士Ⅱ》也决定在今年3月上市，大家很快就会体验到中世纪的Quake大战了。

TV-GAME方面，根据CBS Marketwatch最近的一篇报导所示，微软仍然持续与Enix和SquareSoft接触，讨论关于加盟XBOX阵营的事情，虽然Enix和SquareSoft还未有正面答复，但面对着微软的强劲攻势，SCE不得不提早发布开发PS3的计划，并且打算发售亚洲版PS2以迎击XBOX，更令华人玩家兴奋不已的是，SCE在其主流游戏机PS2上已发售首个名为ICO的中文游戏，这是否意味着游戏机市场中文大潮的到来？还是纯粹用来应付XBOX的紧急措施……

对于拳皇的Fans，今年可谓是欣慰的一年啊，来自韩国方面的消息说《拳皇2002》将续用MVS基板，不会为其重新开发底板，这样一来，开发的速度就会大大提高，费用则大大减少，从而就缩短了上市的时间，相信今年大家不用再等到年底就可以HAPPY一下《拳皇 2002》了。而且PS2方面也声称PS2版的《拳皇 2001》正在开发中，并指出大概会在今年3月至7月间推出，这实在是喜上加喜啊！

北美电脑游戏销售排行

(2001.12.30-2002.1.5)

排名	游戏
1、	《模拟人生——燃情约会》
2、	《模拟人生》
3、	《哈利波特与魔法石》
4、	《地球时代》
5、	《过山车大亨》
6、	《动物园大亨》
7、	《重返德军总部》
8、	《模拟人生——美丽人生》
9、	《模拟人生——欢乐派对》
10、	《英雄本色》

《模拟人生》系列的最新资料片《模拟人生——燃情约会》继续保持了销售榜榜首的位置，其“火热”程度连风靡世界的《哈利波特与魔法石》都望尘莫及。而且，在销售排行榜上，《模拟人生》全系列游戏一个都不少，EA的实力果然非同凡响。



皇家纹章

Regius Emblem ■北京 薄荷



类型： 策略＋战棋
制作： 娱动工场
发行： 娱动工场
编辑期待度： ♥♥♥◐□

战棋类策略游戏的确为厌烦紧张即时战略类的玩家带来了充裕的时间，但是否真如文章中所说的那样“完善”仍然值得怀疑。

随着传统RPG的逐渐兴盛，在大陆已经获得越来越多玩家的认可，虽然传统RPG的许多设置已经被玩家认可，但在战斗规则上还是存在着一定的局限性，于是有了这样一种游戏，在深得人心的传统RGP的基础上加入策略成份，并渐渐形成了一种新的游戏类型——战棋型策略游戏，《皇家纹章》就是这样一款正在完善中的作品。

所谓战棋型的策略游戏，就是就是把游戏分成若干关卡，玩家操纵数个角色，或者通过网络连接其他玩家控制的角色，在由格子组成的地图上进行的回合制游戏。它与即时战略类的游戏不同，在这里玩家可以有一定的时间思考下一步行动，部署周全，当然既然是战棋类就是回合的限制，与其它同类游戏一样，每个回合中角色只能进行一次攻击动作。游戏制作者希望能够博取众家之长，将RPG丰富感人的故事情节与战略游戏中的战斗融合在一起，以便增加游戏的可玩性与趣味性。

既然讲到丰富感人的故事情节，我就不免要在此介绍一下，至少我本人对游戏的背景是相当感兴趣的。游戏以一个皇家骑士的身份开始，魔法历3792年，人类王国联盟的大司祭塔鲁士尊从神殿旨谕，要求皇家联盟派遣骑士去寻回古老的神祇遗忘在这个世界的5个终极魔法水晶。国王命皇家骑士团第一勇士狄考特带队前往，凭着骑士查理的智慧与勇敢，大家从精灵王国、矮人王国、兽人部落和亡灵岛找回了魔法水晶，但魔法师缇娜与公主奥菲丽娅为魔法水晶究竟交给神殿还是皇室发生争执，狄考特最终将水晶交给了神殿大司祭。没料到大司祭得到魔法水晶后，立即自封为教皇，妄图唯我独尊。而此时，精灵王国、矮人王国、兽人部落、亡灵岛因失去魔法水晶而联合起来一起向人类王国进攻。塔鲁士命查理和狄考特投入战斗。最后，查理击败了所有异族，塔鲁士任命他为骑士团长，并将缇娜赐婚于他。婚礼上，查理意外发现大司祭竟然是假的，真的大司祭早就死去，查理于是击败了塔鲁士，废黜了教皇。而后，查理从狱中救出国王，恢复了皇室，代表最高荣誉的“皇家纹章”也因此被授予了查理。



除了曲折的故事情节，游戏对人物的属性、状态的设置十分全面。同时，游戏也提供了升级职业，如：圣战士、勇者，圣骑士，神射手，龙骑将等。可以说，正是职业的升级设定使游戏变得更加丰富复杂，从而吸引了玩家，延长了游戏的寿命。此外，系统还带有地图编辑器，个人认为，一款战役类游戏，除了软件自身所带的既定战役之外，具备地图编辑器以便玩家进行战役编辑是不可缺少的，可以说，拥有了编辑功能，游戏才有可能做到百玩不厌。

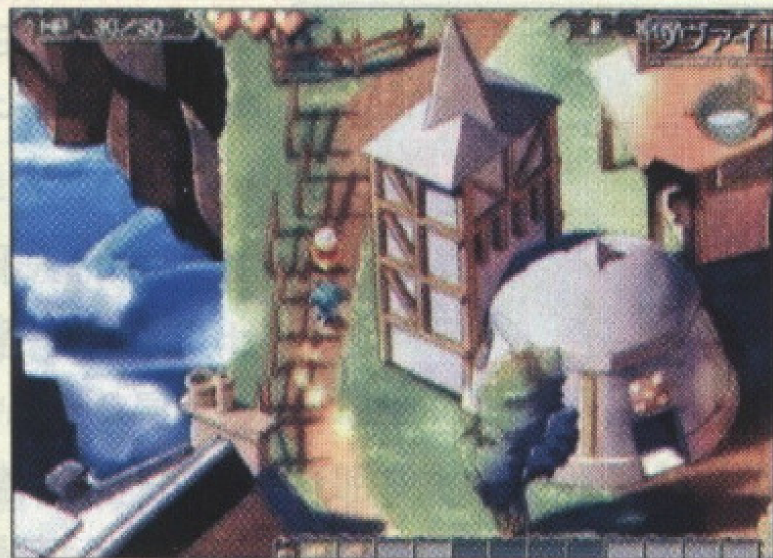
浮游平魔录

ZWEI

■游侠创作室 浪子韩柏

类型：角色扮演
制造：Falcom
发行：新天地
编辑期待度：♥♥♥■■
虽然画面精美，但情节实在缺乏新意。





游戏描述了一个由浮游大陆与浮游岛屿构成的不可思议的世界格兰瓦伦。在魔法文明（神圣王国时代）的支配下，人们依靠魔法技术的精华“瓦普之门”将各地连接，但在古代技术沦丧衰退的今日，只能依靠机械技术发展的“飞行机”在各地间往来。而在格兰瓦伦中有一个丰饶、充满自然与神秘色彩的边境之地阿鲁谢斯，它是500年前魔法大战的决战所在，这里布满了那个时代的遗迹与迷宫。有一天，在这大陆上，两个人与一匹宠物展开了他们的冒险旅程。

游戏的主人公有两位。皮皮鲁（Pipiro，女，14岁），是和男主角一起住在博克村的少女，传说中的巫女公主再现，魔法的天才，但本人并不注重绮丽的服装与好吃的东西。因为比男主角普克尔稍稍年长，因此总表现出一副大姐姐的样子。普克尔（Pockle，男，14岁），憧憬传说中圣骑士的少年，学过武术，本领还不错。但不会应对漂亮的大姐姐，因此常常被皮皮鲁奚落。另外，玩家也可以在“猫”和“狗”之中任选一匹作宠物参加战斗。



游戏中冒险的舞台包括山、谷、天空，还有火之中、水之中，仔细地在各个角落搜索，有谜题、陷阱以及平时看不见的隐藏事件。在战斗中，因为是ARPG，玩家需要自己控制攻击与各种动作，因此掌握好战斗的时机就可以抵消敌人的攻击。同时，玩家可以使用各种连续技与必杀技，甚至是两人一起发动的超必杀技、两人加上宠物的超超必杀技来一举消灭四周的强敌。而为了充分体现战斗的白热以及追求游戏的耐玩度，Falcom也准备了其游戏史上最多的Boss，有20只以上。当然，具体战斗中，近距离与中距离要依靠擅长物理攻击的普克尔，远距离则要用好擅长魔法攻击的皮皮鲁，要根据周围的状况切替二人，但也不要忘了随着冒险的进行好好饲养宠物。



另外，在《浮游平魔录》的世界中，存在着“地、火、水、风、光、暗”6种属性，彼此相生相克。用与对手属性相反的属性攻击自然能事半功倍，反之则有徒劳无工甚至帮助敌人恢复的可能。游戏中还收集了本编以外的各种小游戏，有一些甚至是过去在业界从未见过的新奇作品。

梦幻之星Online

Phantasy Star Online

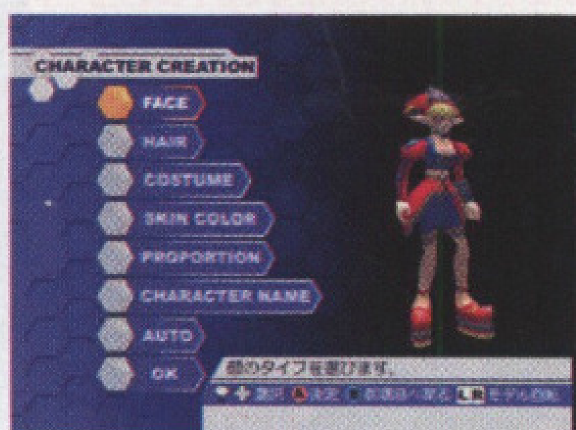
■游侠创作室 天丝

类型：网络RPG
制作：SonicTeam株式会社
发行：天人互动
编辑期待度：
据说该游戏在日本人气极高，相信应该有一定的过人之处。









按SEGA的如意算盘，这个游戏实乃DC决胜于PS2的定音大作，但事违人愿，DC的早衰让SEGA只好重回第三软件商的大队伍中排队等待领取失业救济。可是瘦死的骆驼比马大，从《梦幻之星Online》（以下简称PSO）可以看出，它仍然保持着以前那种高度旺盛的雄心壮志。同时，SEGA现在没有机种阵营的包袱，照说应该更能发挥出其挥斥方遒的超然才华。

游戏3D化是SEGA一直引以为傲的，而这次的PSO采用的3D画面引擎早在游戏机版就获得诸多美誉，现在移师到PC上自然不能辜负了玩家的厚望。当然，就算是再好看的游戏没有玩点也只能是平庸之作。

首先，游戏的角色创造很周全也很具个性，非常吻合游戏的风格，也符合网络的独特氛围，所以在日本推出伊始就极得人心，国内的SEGA Fans不少，应该能很快找到自己的位置。

其次，多样的任务模式是这个游戏的另一个特色。因为日本公司严谨的制作习惯，他们很体贴地为玩家保留了单机任务的设定，而且这些任务还可以直接从服务网站下载最新的任务包来扩充。而角色的数据也会被延续到网络模式中继续使用，当然在PC版中，这些设定会有相应的约束措施，玩家不用担心被作弊者搅乱了游戏的气氛。网络模式下的任务是向更高方向发展的，同时多人交流下的感觉也比单机要更为激动人心，另外SEGA也很会在紧要关头来一些噱头，如每逢传统节日，游戏中都会做出相应的表示来进行庆贺；而一些深受玩家爱戴的标志性形象也会在适当的时候客串一下，以笼络资深拥盅来变相为游戏造势。

与以前网络游戏的封闭管理不同，PSO服务器是半开放的，玩家可以实时跳转于不同的服务器以实现真正的同时在线，想来这样的设定也算是圆了玩家世界大同的梦。不过这里还是有个遗憾，制作者为了顾惜不同机种阵营玩家的感觉，而让机种间的互联暂时被屏蔽了。



经验和实力走在前面的日本厂商在游戏细节上的描绘很得体，也很独到，如奇幻的玛古宠物系统、严格的组队系统、善意的PK模式、丰富的道具库设定以及独到的聊天手段及交换名片等，都让玩家有足够的理由去期待它。

超市大亨

Mall Tycoon

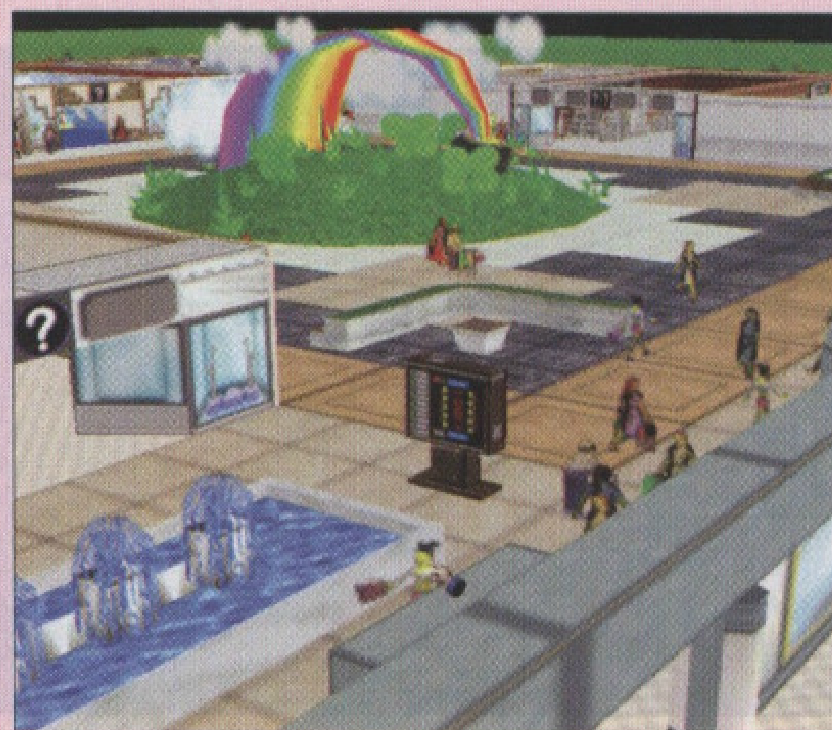
■游园创意　小烈

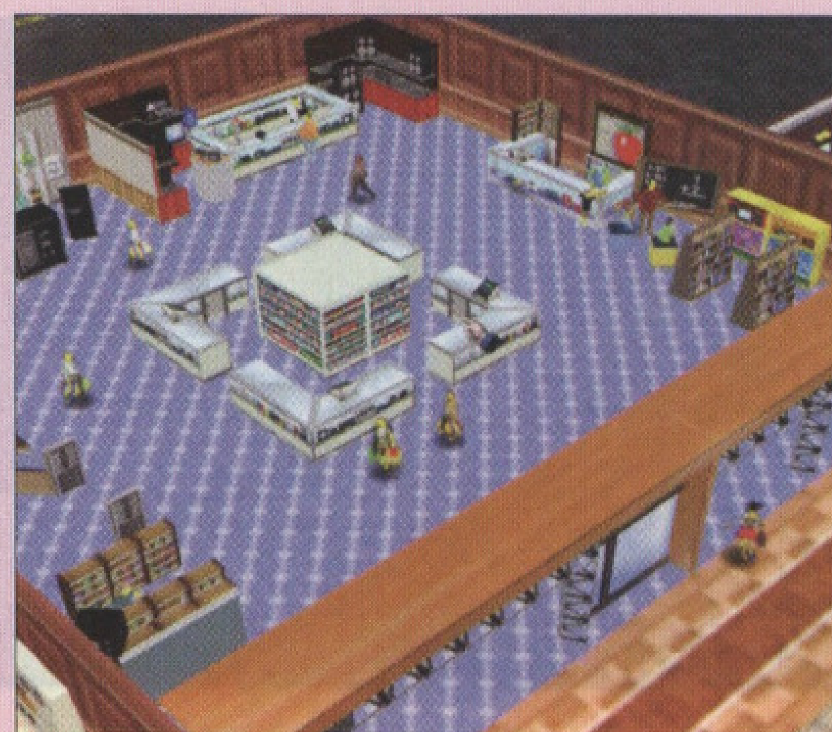
类型：模拟经营
制作：Holistic设计公司
发行：Take-Two互动公司
编辑期待度：

有人看过《大腕》后告诉我一句话，大意是：真正的成功人士，是把最多的钱花在并不是最好的事情上……









最近几年，出现了许多名为“XX大亨”的游戏，但却没人想到开发一款以“商业”为题材的“大亨”游戏。前不久，Take-Two互动公司和Holistic设计公司宣布将开发一款这样的游戏，这些聪明的商家为它起了个名字叫《超市大亨》。你需要在游戏中选择不同的店铺，然后创造自己的购物中心。就像在其它“大亨”游戏中一样，你的目标就是吸引更多的顾客，并赚取更多的利润。当然在挣钱之余追求创业的乐趣也是众多“大亨”迷们乐此不疲的事情。

当Holistic公司与Take-Two公司一起合作时，他们同时对“经营模拟游戏”产生了一种浓厚的兴趣。Take-Two公司的出品人Tim Beggs说，他们在考虑“大亨”这一题材时，想到了这样一款游戏应该包含4种要素：建筑、经营、访客和乐趣。他们集思广益，最后“超市”这一提议最圆满地符合了这些要素。就比如一般的市民在逛超市时，会发现超市里卖的东西在不断更新，总有新货上架，而且超市的布局也会不断变化，因此每次去都会有新鲜感——《超市大亨》正是力求达到这样的效果。

游戏中加入了一些有意思的设计，因为在现实生活中，超市里的人并不都是来买东西的：走马观花的人、商店扒手和小阿飞也是超市里的常客，他们要么挤占空间，要么偷东西，要么扰乱秩序，使得那些真正的顾客十分反感或干脆“敬而远之”——这都是经营一家店铺所难免的事情，这些因素在游戏中也有所体现。其实，一家成功的超市自然也会吸引那些“不受欢迎的人”，你需要用你的智慧和必要的工具将这一切平衡起来，并获取利润。

《超市大亨》的开发商们在游戏设计和内涵上下了很大功夫，使游戏富有变化，为那些浅尝辄止的玩家和铁杆“大亨”迷们都提供了很大的选择空间。就连那些喜欢在游戏中疯狂布置建筑的“唯美主义者”，也会发现《超市大亨》非常适合他们的胃口——他们可以选择不同的壁纸、地板砖甚至家用饰物来进行个性化的装饰。

在游戏中，你需要建造一个“大厅”，它就像一个超市的心脏，在那里你可以充分展示你的超市的魅力，做各种广告和促销活动。在大厅里，你还可以摆设几个自动取款机，以方便顾客支取现金。还可以不定期地搞一些乐队演出、汽车展、换季大甩卖等活动。总之，你可以采取一系列的策略来吸引顾客并使他们在你的超市里满意地消费。

古龙群侠传网络版

■北京 逸帆









类型：网络RPG
制作：GAMEONE
发行：N/A
编辑期待度：

金庸然后古龙，幸亏国内有名的武侠小说家不多，不然还不知道要掀起多少线上血雨腥风。

在东方漫长的历史里，存在着一个时隐时现的神秘国度——传说中充满着杀戳、爱欲、膜拜和谎言的江湖。这国度距离人们很近，只要稍微留神，仿佛就可以听到里面不断传出的杀戮之声，闻到浓稠的血腥之味，甚至还可以见到正道们的慷慨仁侠、邪魔们的兴风作浪；但是，这国度又距离人们很远，深藏在一代又一代当权者精心制造的大量文字垃圾的底层，一点动静、一点声息、一点痕迹都不易找到……

当历史跌跌撞撞来到所谓的现代，当人们的每一个日夜被无穷无尽的琐事填满，当人们的灵性因饱受创伤而不断呻吟，一位卓越的人物诞生了。他以强大的意志，冲破纠绊心灵的种种策缚，探求那埋葬于层层叠叠故纸下的真理，从而接合时空，为我们打开了通向这神秘国度的大门，这个人就是古龙。

《古龙群侠传网络版》集合了56部古龙先生的武侠小说作品而成，玩家可通过互联网与其他玩家及古龙小说中的人物在这个线上武林世界进行互动及各种任务。除了小说人物外，小说中的各种场景也会完全呈现于玩家眼前，让玩家能完全投入古龙武侠小说的虚拟世界。

《古龙群侠传网络版》是一个多人线上角色扮演游戏，游戏采用了45°俯视视角进行，在画面及图像方面，所有角色及场景均采用实际比例及3D Pre-Render制作，让游戏倍添真实。美术风格方面，为了配合古龙小说的一贯风格，《古龙群侠传网络版》会以恐怖血腥为主，配以明快的游戏节奏及超华丽的画面，会让玩家感到无限刺激。在场景方面，游戏中共分为7个不同的地域，每一个地域都会有自己的特色建筑物、场景及任务等，每当玩家进入新地域便会有大量的新元素等待玩家一一发掘。

通过与授权方的通力合作加上制作小组详尽的资料搜集，《古龙群侠传网络版》无论是人物造型还是场景设计均把武侠小说大师古龙先生的作品在游戏中完全重现。

游戏有着众多不同的系统，每个系统也会有不同的界面，为了方便玩家，在游戏中玩家可以自行移动各个视窗，设定最方便自己使用的界面位置。另外，在游戏初期玩家还可利用新手教学区学习如何进行游戏，让新手可在瞬间掌握游戏操作。

没有故事或延续剧本的牵引往往会让玩家觉得游戏欠缺凝聚力，不愿持续进行游戏，但《古龙群侠传网络版》却作出中文线上游戏的一大突破，每月定期更新游戏及主线故事，让游戏持续发展，也可让玩家明确地知道自己进行游戏的目标。随着主线故事任务的更新，游戏角色及场景等也会加到游戏中，让玩家不断得到新鲜感。



另类大富翁

■游侠创作室　八神经

类型：益智
制作：新瑞狮
发行：晶合互动
编辑期待度：
不仅“另类”，简直近乎BT。

一直以来，桌面益智类游戏领域都是大宇的《大富翁》系列执牛耳，自《大富翁Ⅲ》开始，每推出一集新作的生命力都能够维持到下一部作品的推出为止。但是细心的玩友可以发现，自从过于注重网络功能的《大富翁Ⅴ》上市后，一部分玩家对于这个游戏的风格改动太大失去了原来的乐趣而颇有微词，一时间内桌面游戏领域失去了真正的霸主。毫无疑问，这是其它同类游戏一展风采的最好时机，2002年伊始就有一批制作精良的桌面游戏即将面世，《另类大富翁》正是其中一部。



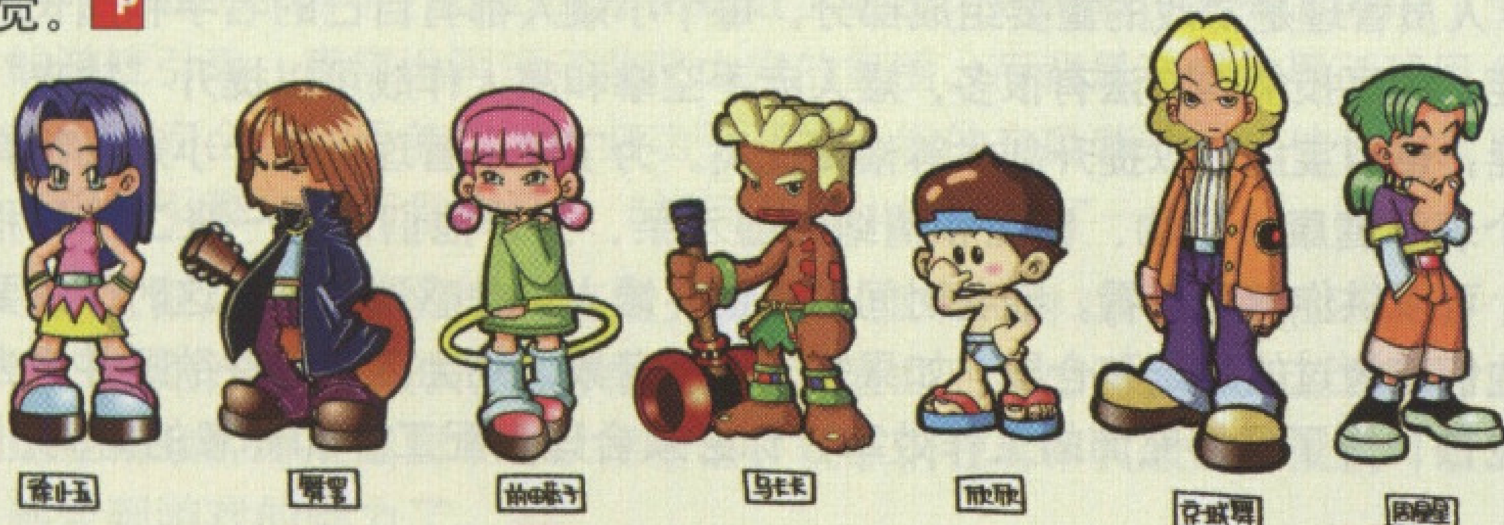
究其以往同类游戏不能超越《大富翁》的原因，无非是不能做出根本上的创新，在创意上不能跳出《大富翁》的桎梏。在这一点上，《另类大富翁》的企划人员经过反复讨论和研究，创新了一个另类的玩法，那就是在于突破了传统“大富翁”拼命赚钱敛财的游戏手法，而是从花钱角度着手，让玩家体验亿万富翁花钱花到爽死为止的感受。想想看，传统“大富翁”虽好，却也无非是和现实生活中一样要努力赚钱，意外损失一点就心痛得不得了，虽然感觉真实，但是终究让人感觉缺少了什么。但是《另类大富翁》就不一样了，在这里富翁们真正显现出自己的另一面，不仅要慷慨地花钱，有时还唯恐花钱太少。在传统“大富翁”中，购买土地、修建房屋并收取过路费是玩家注重的过程，而在这里却要盖了房还要想尽各种办法将房子拆掉、炸掉；如果遇见了小偷和强盗那可是值得庆幸的事情，最好还能想方设法去接近小偷，求他将自己的钱拿走，这实在是很刺激的体验，整个儿一个“反大富翁”，玩家肯定可以从中体会到不一样的美妙感受。





在一款成功的“大富翁”游戏中，各具特色的角色和幽默搞笑的语言必不可少，《另类大富翁》中当然也不可缺少这一环。游戏中的角色个个动作活灵活现，更有不同性格的区分。另外，游戏中设计了不少有趣的突发事件和小游戏，玩家可能会被恐龙、老虎、犀牛、秃鹰等动物攻击，也可能遇到小偷、保镖或黑社会杀手的袭击、追杀。当然，这里的小游戏和我们平常接触到的完全不一样，以前要求我们东奔西跑接钱的小游戏，在这里就变成了想法设法把手里的钱给出去，这样的游戏在传统“大富翁”中我们想都不敢想，只有在《街霸》这样的游戏中才能体会到。另外，色彩明亮柔和的操作界面和极富想象力的任务道具都增添了游戏轻松搞笑的气氛，精美的画面和时尚的音乐也带给人投入的感觉。





矮人物语

Diggles ■上海 3M









类型：即时战略
制作：Innonics
发行：Strategy First
编辑期待度：

德国人一向以精谨著称，相信这款游戏应该能够轻松上手，不过没有太多操作上的创新。

来自德国的开发公司Innonics即将为我们献上一款全新3D即时战略游戏《矮人物语》，从名字就可以看出，这是一部描述生活在地底下矮人的创意新颖的作品。在这个世界里，矮人不再以“龙与地下城”中那种矮壮结实、手提巨大战斧的形象出现，取而代之的是一张滑稽可笑的脸。

在游戏中玩家将有机会指挥一支矮人部落走遍整个地下世界，完成一系列危险而富于挑战的任务。在冒险的旅途中，除了4个各具特色的游戏环境外，还有100多个设计巧妙的任务。为了完成任务，玩家必须教会矮人们各种求生技能。与普通RTS不同，你需要制定每天的工作日程表，它决定了矮人们工作和闲暇时间的全部内容。

《矮人物语》取材于挪威神话，由于采用了荒诞不羁的写法，原本英明神武的主神奥丁变成了一个罗里罗嗦的废物，而他那只勇猛的神犬费里斯则突然变成可怕的邪恶之源。由于费里斯躲藏在地底之下，奥丁只能请求矮人们的帮助。想抓住费里斯必须收齐6个神环，只有用环组成的铁链才能让它俯首就擒。除了面对甘愿充当费里斯走狗的可怕巨人怪物外，玩家还必须与其它矮人部落打交道。

尽管游戏画面是3D的，但实际上它仍然是一部平面作品。刚开始时玩家位于地面的位置，但由于这里的地方太小而且资源贫乏，所以只有唯一的选择：向地下发展。在屏幕上你可以看见巍峨的山脉、葱郁的树林和营地背后的湖水，但实际上它们都只是背景而已，真正的游戏王国将在更加广袤无垠的地底展开。虽然是RTS游戏，但《矮人物语》和同类作品却并不太一样，游戏的重点并不是战斗而是探索建设、收集资源和人员管理。

在地底下大兴土木是件非常有趣的事情，地底下除了可以挖动的软土外，还有不能通行的花岗岩，所以大多数的地道都只能迂回前进，从而构成一张四通八达的大网。游戏中有各种各样的建筑物可供选择，例如城镇中心、石匠屋等，不过它们只能放置于较大的空间中，一般的地道太过狭窄只能起相互联系之用。资源的收集不可忽视，《矮人物语》中设计有丰富的资源类型，其中包括可供食用的蘑菇、虫子和仓鼠；用于建造的金属、木头（其实就是蘑菇的茎杆）和石块，有时还能发现装有各种宝物的财宝桶。

人员管理是游戏的重要组成部分，每个小矮人都有自己的名字和擅长的技能。提高技能的方法有很多，矮人赤手空拳和敌人作战可以提升“功夫”技能；使用宝剑可以提升剑术等诸如此类。为了便于管理，每个小矮人都有一个表示健康、食物、警觉和情绪的显示条，另外他们还有一张工作日程表，可以供你随时查看。随着时间的流逝，矮人们会感到饥饿，这时你就要给他们吃烤过的蘑菇和仓鼠；如果矮人过于劳累，则会变得昏昏欲睡并失去警觉性，为了保持充沛的工作效率，你必须合理搭配工作和休息的时间。

银河帝国Ⅲ 创世纪

Imperium GalacticaⅢ：Genesis

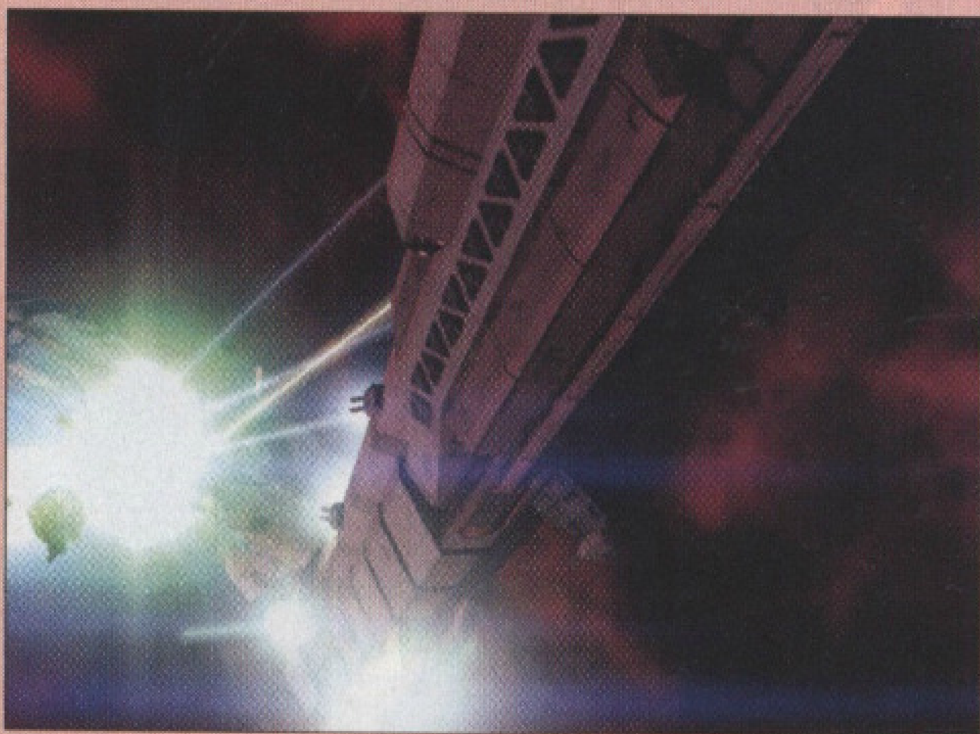
■游园创意 小烈

类型：策略
制作：Philos工作室
发行：CDV Software GmbH
编辑期待度：
虽然介绍中诸多赞美之词，可是一款没有连线功能的游戏毕竟减少了一部分游戏者的乐趣。

自从第一版《银河帝国》在1997年面世后，这一系列游戏一直以其上佳的游戏性和缜密的故事情节而著称。然而，由于第1版的故事性太强了，以致于游戏的其它表现都黯然失色，它的故事情节反倒成了吸引玩家们不断钻研游戏的唯一动力。《银河帝国Ⅱ》力求在游戏的操作和故事情节两者之间寻求平衡，在游戏界面方面进行了很大的改善。目前，Philos工作室正酝酿着另一款《银河帝国》游戏——《银河帝国Ⅲ——创世纪》，并力争使它具有像2代那样的均衡性。这款游戏将以引人入胜的情节、完善的游戏操作和精美的画质再创《银河帝国》系列游戏的高峰。



《银河帝国Ⅲ》的故事发生在不久的将来：一股强大的外星势力入侵地球，给人类带来了毁灭性的灾难，最后只剩下一小部分人还在顽强地抵抗着，而他们必须从其他外星种族或是银河多国集团那里寻求援助，在这样的背景下，玩家开始了漫漫征途。

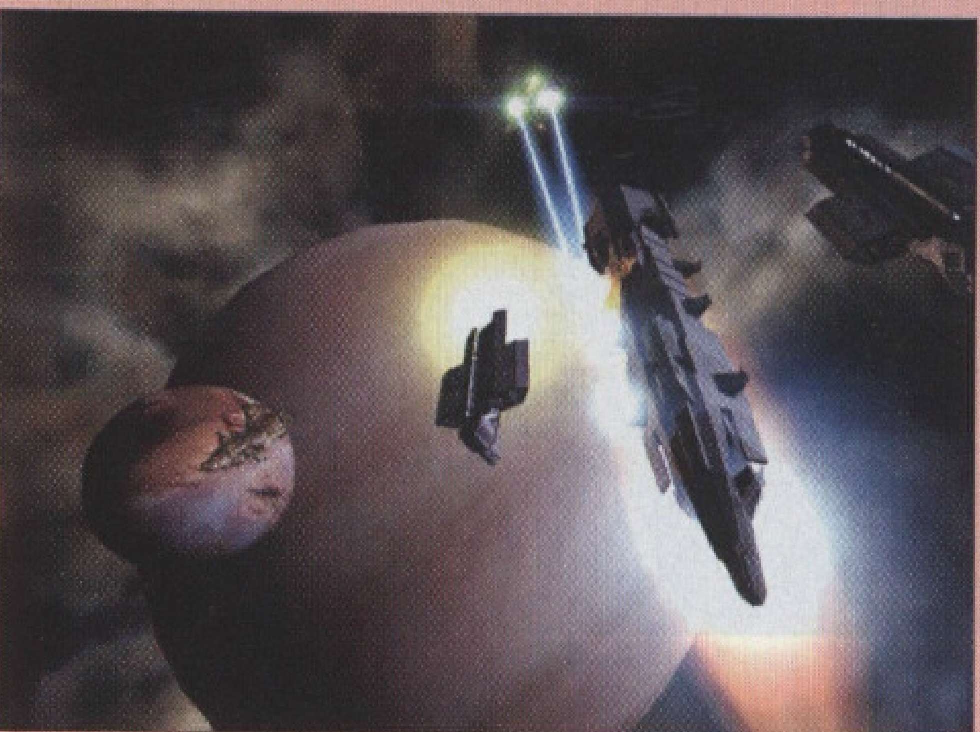


在2代中，有3个种族，他们是“太阳族”（Solarian）、“施那利族”（Shinari）和“卡拉肯族”（Kra'Han），但是《银河帝国Ⅲ》中，这3个种族都没有出现，而描述的是人类的历史，这将意味着玩家们只能扮演人类。但是Philos小组在外星种族的构造方面做得极为细致：他们将像畅销科幻小说一样生动、详尽、真实地反映各种种族的特色，把外星人的科技、社会秩序、生活方式、思考习惯以及智慧特征都设计得科学合理。开发小组成员Zsolt Hanula说，现在没有必要将这些种族的特色描述出来，而应该把这一任务留给具有丰富想象力的玩家们，他们可以慢慢地摸索这些外星种族的特征，在战斗中揣摩它们的优势和劣势。



游戏中的战斗全都发生在太空，而且都是即时的。游戏中共有5种战舰，每一艘都将是独一无二的，它们可以被自由地设置：你可以让它们以不同的速度前进，用不同的方法躲避攻击，或是采用不同的防御装置。游戏大大改善了其人工智能系统，玩家们将吃惊地发现外星种族的行为变得更加富有智慧，他们在与前两款游戏中相同的情况下将作出完全不同的反应。另外，由于战斗变得更加具有策略性，你完全可以通过精湛的操控和高超的战术以少胜多。

《银河帝国Ⅲ》在图像方面的进步更是大刀阔斧，它完全采用了全新的游戏引擎，真实地再现了茫茫太空的氛围，而背景和操作界面采用全3D构图，完全不同于前作。这归功于开发小组的辛勤劳动——他们没有采用“授权引擎”，而是专门为《银河帝国Ⅲ》研发了一个。



《银河帝国Ⅲ》暂时将被开发成一部单人游戏，这不能不说是个遗憾，但是开发小组称他们将会在游戏面世之后考虑开发多人游戏部分。从这些精致的游戏截图中可以推断出，玩家们在玩单人版的时候就可以充分感受到游戏的魅力了。

萬王之王
KING of KINGS

万王之王 光神苏醒

King of Kings

■北京　砒露



类型：网络RPG
制作：雷爵资讯
发行：天下华彩
编辑期待度：

可以看出，新增的国战系统与某款网络游戏有异曲同工之处，可见制作者是想取众家之长，但对于国战系统的顺利运行我和部分玩家一样还怀有疑问。

此次游戏公司推出《万王之王》的升级版《万王之王——光神苏醒》，万王世界里一场新的变革即将开始。

在战斗方面，国战将近一步升华，全新的国战系统已经开发完成，原来的城内战争将发展成为野战，同时开通国家关卡的设定用于野战地图中的防护，国家在向多国宣战的同时增加自由选择，同盟国可以参与集团作战，这样战斗将更加讲究技巧与配合。

《光神苏醒》中会开放新的冒险大陆——“寒冰岛”。传说寒冰岛上有个海盗的聚集地，要前往寒冰岛的唯一途径是由浮冰港搭船前往，由于浮冰港到寒冰岛的距离不是很远，所以船只往来颇为密集，一般人要前往寒冰岛并不困难。只不过岛上贫瘠，再加上航行的路途中遇到海盗的几率颇大，所以很少有人愿意去寒冰岛。寒冰岛是玩家们探险挑战的新区域，建议团体组队前往，这里设有大型战争和到达寒冰岛与海盗聚集地的几个小任务。

在职业系统方面，《光神苏醒》会做27种职业的修正，从而加强游戏的整体平衡性，例如：修改游戏进行时走、跑跟骑马时速度的差别，玩家可以选择开关魔法特效以便增加游戏速度。另外快键数量增加，可以有第二、三页的切换，使玩家的操作更加方便，同时会开放女斗狂和女狂魔的造型。

在国家资源设定方面，游戏会提供新的资源矿藏，这就是克里斯托稀有水晶矿。玩家需要先通过与系统敌人的战争才可以获得矿藏的暂时开采权利，时间过后还要面临其它玩家国家的进攻，同时所有涉及区域会变成自动PK区。拥有水晶矿藏后，玩家可用通过公共魔力炉炼出属性更高的各种装备。水晶矿共分为低级、中级、高级3个等级，低级矿坑有城墙防卫、易守难攻；中级矿坑有河流的阻拦，困难中等；高级矿坑位于开阔的平原，易攻难守，每个水晶矿拥有3张独立的战争地图等待玩家去竞争。

另外，万王的玩家也可以拥有自己的宠物了，通过去新手区抓自己喜欢的Mob培养，玩家就可以呼唤自己的宠物了，但想要拥有自己宠物的玩家必须通过光神提洛的任务学习技能之后才能利用加工后的特殊水晶来封印这些Mob。由于每个矿坑的水晶原矿提炼后会有不同的效果，所以玩家一定要将水晶原矿适当加工后才能成为封魔石。封魔石每次只能封印一只Mob，每个玩家可以拥有35颗封魔石，每次只能放出一只宠物。

总之《光神苏醒》会带给玩家一种强烈的变化，游戏的互动性会有更大的提高，更多的好玩之处还要玩家自己上线去体会了。



天王本生

拿到《天王本生》的DEMO是一个很偶然的机会，因为之前并没有听到多少关于该游戏的消息。这是一款国内制作的动作类游戏，DEMO中没有涉及太多的故事情节，玩家唯一要做的就是通关。游戏标明的系统配置是PⅡ350，不过我们在高于此配置的情况下，依然看到一些动作迟滞的画面。

进入DEMO，你所看到的第一个场景会令你稍感疑惑，我们猜想，游戏制作公司是想做一个有中国特色的萨姆场景，但其不伦不类的模仿却让人搞不清楚这倒底是在中国还是在异域。身着中国武术装的主人公站在一个空旷的广场中，除了围墙上的花纹让人觉得透出些许中国古朴色彩外，那些零星的建筑更像是传说中希腊神殿的残骸。

其实，游戏的背景贴图做得还是十分细致的，但色彩过于暗淡，虽然用鲜艳的夕阳来映衬，但给人的总体感觉还是不好，没有起到预想中阴森恐怖的作用，反而给人以压抑的感觉。在游戏中，主人公会很Cool地以后背对你，让你永远也看不到他的表情。

DEMO附有一份简要说明，操控键不多，全加上不过十几个键位，前后左右的移动以及闪避、跳跃、调用法术攻击等全部通过键盘来控制，给人的感觉和街机很相似，会让玩家们有一种熟悉的感觉，十分容易上手，而鼠标在这里主要是出大招而不是操控方向，那些大招的名称十分引人：帝释天·天击、夜叉·冲虚闪、天龙众·斩影、迦娄罗·炽空舞等，这些大招大多需要通过鼠标左、右键来完成，有一些还需要配合键盘，基本类似于街机中的搓招。不过在测试中我们发现，按照DEMO中附带的说明来执行一些动作时会有困难。当主人公面对前来围剿的怪兽时，以双击W的方式企图逃跑或是双击A/D的方式企图左、右闪避基本起不到太大作用，除非不被怪兽追上，否则玩家最聪明的作法就是放手一搏，尚有一线生机。

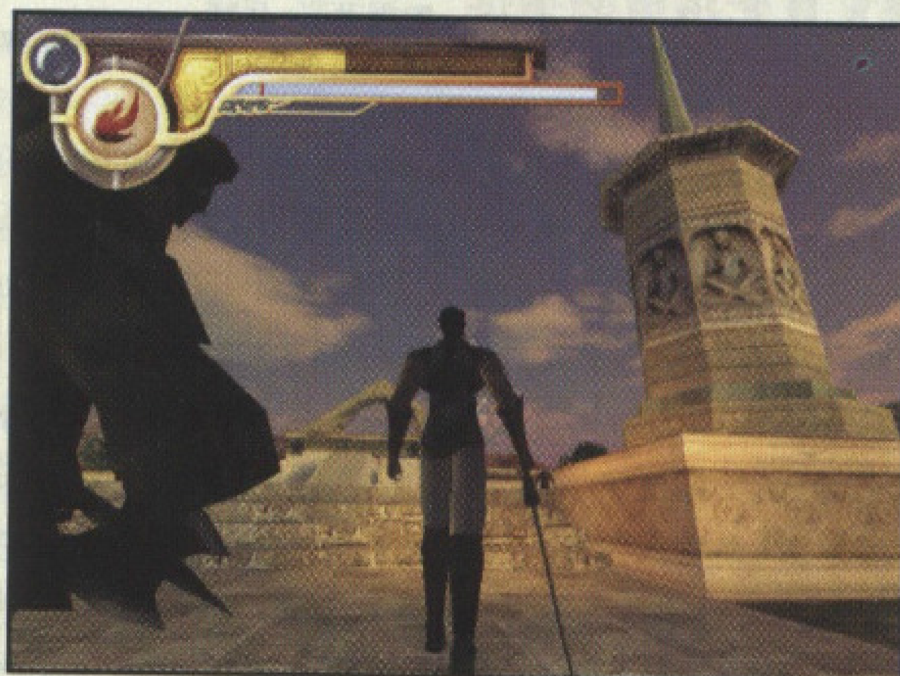
游戏的界面十分简单明了，左上角有纹理的黄色条代表当前生命值（HP），下面的蓝色细条为当前法力值（MP，其中白色的小竖条用来表示出使用当前法术所需要的最少法力值），旁边小圆环里为当前可使用的道具物品图标，大圆环里为当前可使用的法术图标。法术可以按E键来切换，大体分为3种，每次转换后会在大圆环里出现相应的图标。魔法对于远距离攻击很有好处，只是一开始瞄准可能要费些功夫，魔法攻击时你可能看不到任何显示已经攻击到该怪兽的痕迹，以致常常走火，凭空耗费MP，只有当你面对的敌人变成红色时才表示敌人在你的攻击范围之内，可惜制作者没有做出如准心一类的标志以方便玩家攻击，那样将大大节约玩家用于瞄准的时间。

另外，在测试中我们发现，当主人公把怪兽引至场景中间的一个圆环建筑中，只需要用Space跳出就可将追赶而来的怪兽卡在里面，而且它们将无法用魔法攻击主人公。然后就可以用魔法慢慢收拾它们了，这些家伙到死也找不到出来的路。

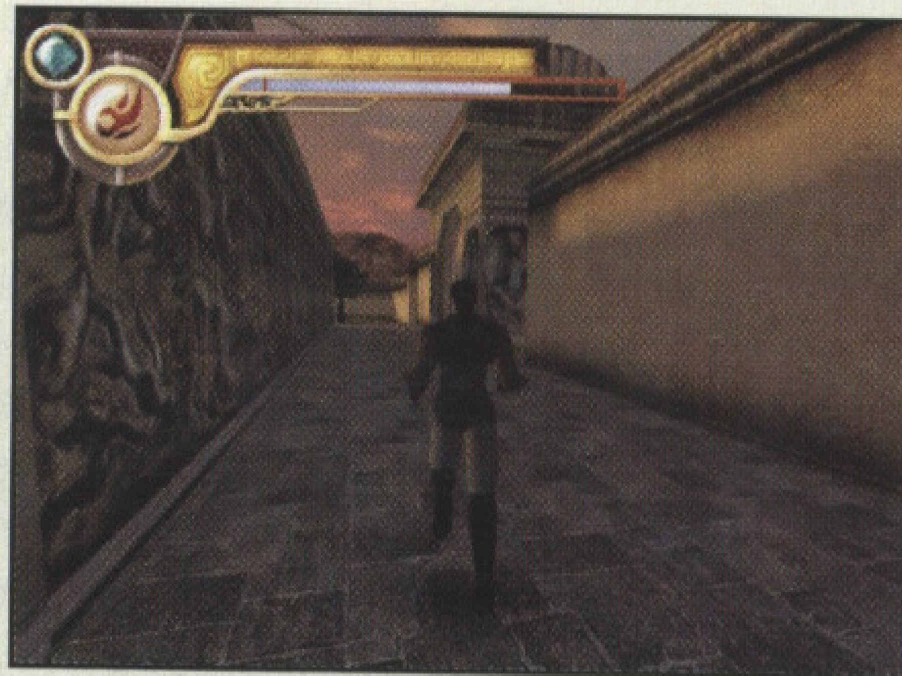
使用魔法攻击时MP值会减少，不过玩家可以在场地周围发现一些蓝色的魔法石，它们用于补充MP值。有意思的是，即使玩家的MP值已经全满了，也一样可以把它们一个不落地吃掉。DEMO中并无显示该游戏有连线功能，但我们猜想这种做法可能是制作者为了以后在线上促进玩家之间的相互竞争而设置的。

以上所见，仅是我们对DEMO的一些直观感受，相信该游戏正式上市时会对其进行完善，且让我们拭目以待吧。

类型：动作
制作：西山居
发行：金山
系统配置要求：PⅡ350、64MB、Windows 9X/2000
编辑推荐度：







晶合实验室

荣誉勋章——联合袭击

■云南 灰狼组

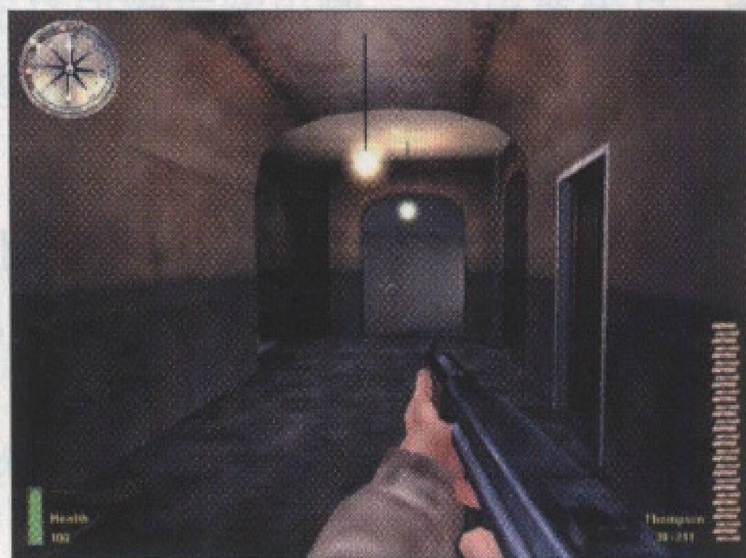
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

一直以来，圣诞商战过后的欧美游戏市场都颇为冷清，但2002年1月，当圣诞商战的烽烟未全部散尽之时，一轮新的战火却又被点燃开来，而点燃它的就是EA公司的第一人称射游戏《荣誉勋章——联合袭击》。反法西斯题材一直都是颇受玩家瞩目的游戏选题，而年来以二战背景进行游戏创作并大获成功的《盟军敢死队》、《近距离作战》、《突袭让这个题材变得更为火爆，因此当2001年12月《重返德军总部》推出不久，《荣誉勋章一联合袭击》又再度将我们带回到那段熟悉的历史中去。

当很多玩家听到《荣誉勋章——联合袭击》的名字时，都会认为这是原先PS上的同名游戏移植版，但事实却并非如此。作为PS游戏机上当红的游戏之一，《荣誉勋章——联合袭击》已经是《荣誉勋章》系列的第3部作品了，这部由EA和DreamWorks共同合作发行的游戏系列至今已在PS上发行了2代，而这次的《荣誉勋章——联合袭击》则交由2015小组制作，同时开发PC、PS2和X-box版本。有别于前作中玩家扮演的地下组织女特工成员或是士兵的设计，这次玩家所要扮演的是一位叫麦克·鲍威尔的角色，纵横于整个二次世界大战的历史中，跟随着盟军从北非登陆，一路对抗轴心国的军队，之后到意大利，再从诺曼底登陆，战场慢慢深入德国境内，最终于1945年取得最后的胜利。相对于不久前同是以消灭纳粹德国为主题，但加入科幻要素的《重返德军总部》，《荣誉勋章——联合袭击》更像是一部历史游戏，游戏中没有生化战士也没有千年丧尸，只有普普通通的纳粹士兵，尽管他们之中又分为北非军、国防军、盖世太保等不同的兵种职业，但与人对抗和与妖怪对抗完全是两种不同的感觉，而真实性也正是《荣誉勋章——联合袭击》吸引人的关键所在。

《QuakeⅢ》的大名无人不知无人不晓，但如果说《荣誉勋章——联合袭击》就是用《QuakeⅢ》游戏引擎制作的，我想大部分人会感到惊讶。《QuakeⅢ》引擎最擅长场景内的效果贴图，因此在以往的“Quake”游戏中我们大部分时间都是在室内进行战斗，鲜有大型户外场景出现，而在不久之前


1944年6月6日的诺曼底登陆。


画面偏暗是QuakeⅢ引擎的一贯特点。

《荣誉勋章》真实历史的考证

■枫茗轩 岳曦

1941年12月7日，日本偷袭珍珠港，美国被迫正式参加二战——罗斯福总统对轴心国宣战。1942年初，美国军方开始策划成立拉击战斗先锋和敌后行动的突击队，并从军队中招募精英。1942年6月19日，第1突击队正式成立。从小就争强好胜的麦克·鲍威尔上尉凭着自己出色的素质和能力，从成千上万的候选者中脱颖而出，成为第1突击队中的一员，从此鲍威尔上尉踏上了二战的征途。游戏中，玩家将扮演鲍威尔上尉置身于二战欧洲战区的峰头浪尖，沿着历史的进程你将完成一系列“不可能完成的任务”，如“火炬”行动（盟军北非登陆）、捍卫生命线（剿灭“群狼”）、诺曼底登陆等。鲍威尔上尉虽然只是突击队员中的一份子，不可能控制战争中的每个细节，但正是由于他（也就是玩家）和其他战士一起出色完成了属于自己的任务，最终的“合力”导致盟军的最终胜利。记住，“海洋中的一滴水也能折射出太阳的光芒”，鲍威尔上尉穿过沙漠、登上海滩、走过原野并最终看见了胜利的曙光！

玩家在《荣誉勋章——联合袭击》中所接触的历史是那么真实：不仅每一个任务都依托于真实的历史，而且完成与否都会对（游戏中的）历史产生真实的影响；任务里的战场都是根据历史中的“现实”复原的，北非的沙漠、法国的小镇以及诺曼底的海滩等景象都与电影里是那么相似；德军的盖世太保、盟军的陆军和空降兵等都穿着真实的制服，玩家可以从军官的制服上看出他的军衔和曾获得的勋章；而玩家使用的武器也完全依赖于军事科技的进步，汤姆逊冲锋枪、M1半自动步枪、勃朗宁自动步枪、马克Ⅱ破片手雷和反坦克火箭等的造型比例、性能参数以及伤害效果都完全按照现实设定；德军的虎王坦克、MG42固定式机枪和V2火箭等重型装配也都相相如生——笔者的一位朋友特地从网上找了一张虎式坦克的高清晰度图片与游戏作为对比，发现二者甚至连履带的驱动轮都一模一样……二战结束，鲍威尔上尉将会告别自己这段特殊的使命。但是在未来的岁月中，他可以通过欣赏自己获得的真实的战争荣誉勋章，追忆残酷而又光荣的战争岁月。


攻击目标——德国重型坦克。


远程狙击是玩家的必备技能。

的《重返德军总部》中，这个问题依然没有得到很好的解决，我们依然把大部分时间消耗在重重叠叠的迷宫建筑之中。但《荣誉勋章——联合袭击》却是完全不同的战场，虽然采用了《Quake Ⅲ》的游戏引擎，但在《荣誉勋章——联合袭击》中，我们却很难发现以往《Quake Ⅲ》引擎那种平滑且华丽的画面感觉，整个游戏画面效果略显粗糙，而游戏人物设计师也颇为偷工，盟军和德军用的竟然全都是同一个人物头像，唯一区别只在于服装的不同。相比游戏设计师在人物头像上的偷工，游戏中的画面贴图错误则让人更觉遗憾，最明显的一处是在灯塔任务中，游戏竟然将一个在塔内的敌人贴到了塔外悬空而立，而其他的贴图小错误也时常可见，虽不影响游戏正常运行，但对一款采用知名引擎制作的当红游戏出现这种错误，仍然让人不免对游戏设计者的严谨态度表示怀疑。

尽管在游戏画面中存在着部分贴图错误，而且物品损坏系统相对采用同一引擎的《重返德军总部》完成得也非常不好，除了木箱外，几乎没有东西能被枪弹破坏，但由于游戏设计者精妙的剧情构思和众多小游戏的添加，《荣誉勋章——联合袭击》的乐趣性却不俗。很多前期的游戏报道中都对游戏中"诺曼底登陆"的章节大加介绍，而实际上这只是整个游戏的一个小篇章，在整个游戏的20个关卡中，玩家将会经历从偷袭敌军基地、营救人质、炸毁炮台、破坏坦克，到摧毁U2潜艇、诺曼底登陆等数不胜数的小剧情片段，因此在游戏的过程中没有人会感到沉闷，因为几乎没有任务是重复的。不知是不是出于游戏多机种开发的缘故，传统PC第一人称射击游戏中单枪匹马走天下的模式在本作中不复存在，NPC士兵的加入让整个游戏有了更多的玩法。在某一小关中玩家将控制机枪，配合队友一起驱车逃离敌人基地，沿路会跑出很多敌人来阻拦，而玩家的任务就是用机枪去消灭他们，这和街机射击游戏如出一辙；在某些关卡中，玩家还可以进行伪装，把自己打扮成德国军官混入敌人之中进行偷袭，游戏虽然采用第一人称射击类型，但由于其他类型游戏要素的加入，因此玩家在游戏中将会体验到众多的游戏乐趣，而不只是简单的单人开枪杀人。看过《拯救大兵瑞恩》的人相信都会对其中那位神枪手留下深刻印象，而在《荣誉勋章——联合袭击》中，我们完全可以亲自体验这种印象，使用游戏中提供的狙击枪，上膛瞄准，一声清脆的枪声过后，狙击镜中敌人翻身倒地，真是非常过瘾。除了狙击枪之外，游戏还提供了众多武器装备供玩家选择使用，而每一类武器又分为盟军与德军不同的型号，如冲锋枪就分为美式的汤姆森和德式的MP40。由于每种武器都根据真实资料完全重现，以往游戏中抬把大枪随处乱扫杀翻一大群人的场面再无可能出现，在后座力的影响下，玩家基本上只有第一枪可以准确命中目标，其后的子弹大部分会因为枪口上抬而打飞，所以在游戏对战部分玩家要想使出"CS"中的一枪爆头，相信得具有非常的实力才行。

游戏的AI一直都是游戏开发的难题所在，《荣誉勋章——联合袭击》中同样如此，由于玩家可以选择不同的游戏难度进行游戏，因此游戏的AI水平也各有差异。这差异之中我方队员的AI最为糟糕，经常会跑到玩家前面去勇敢战斗，白白牺牲。相对于我方队员平衡不变的AI，敌人的AI则跟

体验真实战争中的配合 ■吉林 灵生

战争究竟是什么样子？我们可以凭借自己非凡的能力和坚强的意志完成最艰难的任务吗？《荣誉勋章——联合袭击》给了我们一个近乎真实的答案！作为一名突击队员，玩家将要面对一系列艰巨的任务：拯救人质、偷窃机密、炸毁目标、登陆海滩……这不禁让人想起了《盟军敢死队2》。在二者间，玩家都将面对相同挑战，但是二者对于个人在战争的表现又有非常大的差别：《盟军敢死队2》中玩家可以直接从屏幕中观察到几乎所有敌人的行动（包括目光），玩家有足够时间去思考自己以及队友的行动，偷袭、暗杀是最主要消灭敌人的方式；而在《荣誉勋章——联合袭击》中，大多数敌人都躲在掩体里，防守严密——不小心留下的一点蛛丝马迹都会引起他们的警觉。他们的岗哨监视着每一个角落，狙击手则会从某个阴暗角落突然发动袭击，而玩家即使知道他们的大致方位也必须通过遭遇战来解决问题。在进入敌区之前，玩家也可以像《盟军敢死队2》中那样先冷静地思考自己的行动方案，但是一旦进入敌区，对付那些随时可能从未知方向出现的、行动"诡异"的敌人就不像《盟军敢死队2》中那么容易了——机敏的反应、迅速的决断以及精准的枪法可以说是缺一不可。《荣誉勋章——联合袭击》更真实地让玩家体验了战士在战争中的遭遇，不仅需要冷静的头脑，而且需要优秀的战斗技能。另外，再优秀的玩家也可能在战斗中被"淘汰"，因为你无法避免战争中意外的发生，所以，玩家如果想顺利地完成任务可能还需要祈求一点点"运气"。而《盟军敢死队2》中只能反应战争中的策略性，所以真实感与《荣誉勋章——联合袭击》相比还是相差很多。最后笔者还想提一提鲍威尔上尉的战友们，他们在战斗中并不听从你的指挥，而是会根据自己的判断决定自己的行动——想想也是，激烈的战斗过程中他们根本没有时间交流看法。这些英勇的战士会为任务完成提供很大的帮助——帮你干掉很多讨厌的德军。而且，你也不能完全不顾队友的死活，否则会造成任务的失败，这里体现了真正战争中战友之间的关系！


与队友间的良好配合在战争中也很重要。

随游戏难度的不同而各有差别，当玩家选择最低难度时，敌人非常白痴，不仅经常无视周边的声响从玩家身边傻傻跑过，而且对身边之事一概不问不管，队友死在面前也当没看见；但是当玩家提升难度之后，敌人的态度马上又不相同，再加上游戏设计者为游戏中的人物都提供了丰富的小动作。因此刚玩游戏的玩家会发现《荣誉勋章——联合袭击》非常狡猾，如果玩家不用步枪，根本一枪打不死，而且敌人中弹后如果你不继续射击将他击毙，过不了多久他又重新拿起枪来朝你射击了，如果玩家太早将手雷扔出去，那么敌人会把它捡起再扔回来。还记得《毁灭公爵》中经典的一幕吗？公爵杀到厕所里去，一个牛头怪正在方便，听见公爵进来，马上穿裤子、冲水、开门出来，《荣誉勋章——联合袭击》也加入了这“经典”的一幕。在一个小关卡中，玩家同样走入厕所，只不过这次出来的是一个德国兵，他一开门见到一只枪对着他，马上举手，旋又放下想去拿枪，结果自然是……由于敌人AI设计的成功，因此游戏中敌人会跑会跳会躲，让游戏充满了对抗性。游戏的攻略一直是很多玩家游戏的必备，但在《荣誉勋章——联合袭击》中，由于游戏自带了一个完善的任务提示器，因此在游戏的过程中随时按下TAB键就可以看见自己当前需要完成的任务是什么，根本不需担心被卡死在某处，是个非常贴心的设计。对应游戏中众多的小任务，游戏提供了任务自动存盘系统，每完成一个小任务后系统就会自动记录一次，而且采用分类列表记录，是另外一个贴心的设计。

第一人称射击游戏走到今日，连线对战已经成为了必备之需，《荣誉勋章——联合袭击》和《重返德军总部》一样，玩家可以任选一方进行战斗，但不同于《重返德军总部》中只提供4种职业的设计，《荣誉勋章——联合袭击》单机游戏任务中出现的所有战斗兵种和人员皆可以选择进行使用，而盟军中竟然还有一位女性，真是非常不错的设计。可惜相对《QuakeⅢ》引擎强大的网络对战功能，《荣誉勋章——联合袭击》并没有进行良好的应用，游戏竟然还需要GameSpy才可以进行网络对战。但在实际的局域网连线对战中，游戏却表现得相当出色，在那些潜伏、行动、搏杀中，我们似乎可以找到“CS”和“Quake”的双重影子。

作为2002年首款重量级第一人称射击游戏，《荣誉勋章——联合袭击》有着非常出众的表现，而其唯一的缺点仅在于略为逊色的游戏画面效果和过于偷工减料的游戏人物头像，而其他方面简直可以说是完美。随着完全中文版游戏的上市，相信《荣誉勋章——联合袭击》将会是第一人称射击游戏玩家们的又一理想选择。

结合众家之长的网络对战 ■北京 执着

《荣誉勋章——联合袭击》的联网对战模式是游戏最精彩的部分之一，玩家一般都会忍不住将它与《QuakeⅢ》和“CS”进行一番比较，下面就说说笔者的看法吧。

《荣誉勋章——联合袭击》的引擎虽说以《QuakeⅢ》为改进，但是二者还是有着很明显的区别：《QuakeⅢ》中的角色都具超出人类极限的跳跃能力、抗击打能力，身上还可带有所有种类的武器。所以《QuakeⅢ》在进行对战时，玩家总是在巨大的迷宫中上下来回奔跑寻找战机。由于一般无法一击致命，所以经常出现两人或多人进行火爆对战的场面。《荣誉勋章——联合袭击》中的角色能力则完全符合人的特色——空手奔跑、转身的速度和手持火箭筒时的情况有明显区别，身上只能配备手枪、一种其他枪支和少量手雷（这与单人游戏时不同），而角色生命也极其脆弱——一发狙击子弹、3下手枪枪托的敲击以及随便一颗手榴弹或是火箭筒的爆炸冲击就可以让玩家“返回西方极乐世界”，所以在对战时玩家行动都会非常谨慎，以免成为别人的“鱼肉”，从这点上说，《荣誉勋章——联合袭击》的网络对战乐趣和“CS”更为相似。

如果单从目标对抗模式（脱胎于“CS”）来看，《荣誉勋章——联合袭击》并不比“CS”强太多。尽管《荣誉勋章——联合袭击》场景更真实，多数行动都是在以楼宇房间为依托的场景中进行，角色的行动也更为真实，需要玩家更多的进行配合，但是游戏节奏也会因此变慢，所以习惯于“CS”的玩家并不一定会为此而放弃（但笔者周围的玩家在接触《荣誉勋章——联合袭击》后都认为它更为出色），而且游戏中无需买枪（玩家可在游戏中选择死亡后再出现使用的武器）也会剥夺一些乐趣。但是《荣誉勋章——联合袭击》与“CS”相比具有更多的对战模式，共有自由对战、组队、目标对抗等4种游戏方式，因此玩家可以享受到更多的乐趣。在《荣誉勋章——联合袭击》可以清楚地辨别出玩家在不同介质地面上跑动所发出的不同声音，从而判断出敌人的位置所在，这一点对于自由对战具有非同凡响的意义——想偷袭吗？赶快放缓你的步伐吧！笔者认为，《荣誉勋章——联合袭击》网络对战不仅集众家之长，而且更是“青出于蓝”。



游戏的联线部分是非常出色的。

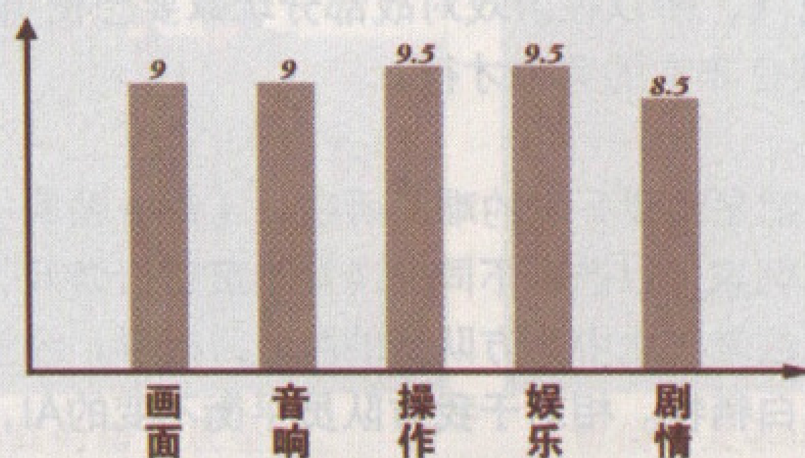
总评 91



 从北非沙漠到诺曼底海滩，知名的引擎、《拯救大兵瑞恩》般的精彩剧情，构成了游戏必玩的理由。

 部分人物贴图、AI设计仍不够理想、物品的损毁系统缺乏真实感，游戏对机器的配置要求很高。

制作	2015	发行	电子艺界
载体	CD×2	类型	第一人称射击
语言	中/英文	环境	Win9x/Me/2000





要塞

■天津 万能钥匙

记得《要塞》在上市之初，不知何人将其译作《凯撒魔堡》，颇有一种怀旧的味道，让人禁不住回忆起老一代的模拟建设游戏。事实上，《要塞》的制作人员确实与《凯撒》有一定的渊源，据说其主创人员就来自制作《凯撒》系列的小组。不过时至今日，在玩过游戏的中文版后，笔者感觉游戏的风格、规模都与早期的游戏宣传计划有了明显的改变，即时战略游戏类型的战争和策略建设游戏的完美结合，成为本游戏最耀眼的地方，而所有的一切都是围绕着城堡展开——建设城堡、攻守城池也正是《要塞》魅力的独到之处。

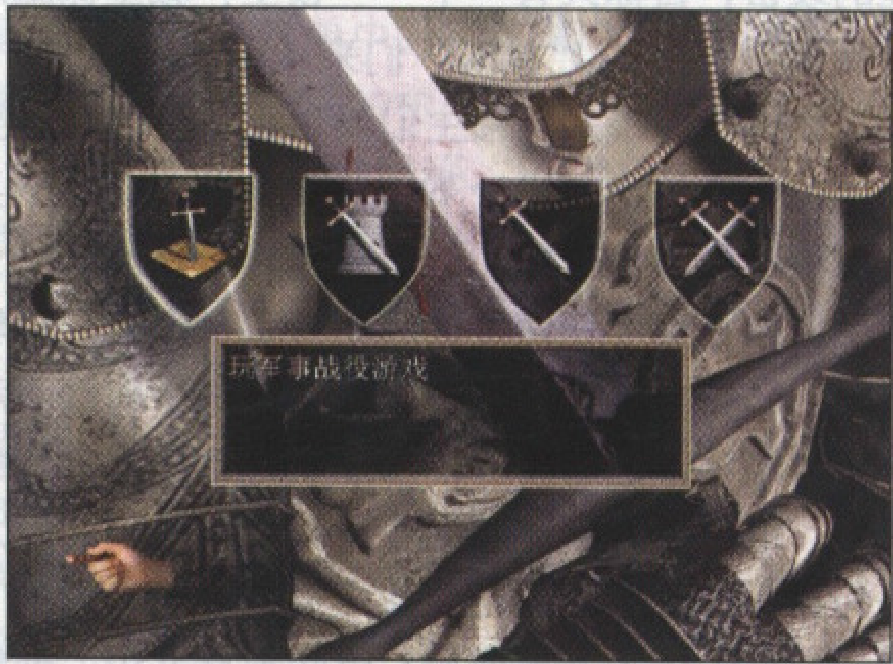
在游戏的开始，玩家将作为一方的领主。没有城堡，何谈领主？我们的首要任务当然是建设城堡。《要塞》为各位“准领主”们提供了几十种功能各异的中古建筑，从最初级的生产单位伐木屋，到高级的文化单位教堂，都是一个城堡内的重要组成部分，不但建设工序复杂，而且各类生产工序又环环相扣，所以作为领主，各位必须清楚地了解各种建筑的功能；作为玩家，又必须了解游戏中各种操作的功能。

对于长期从事“生产建设”的玩家来说，伐木屋、采石场之类的建筑应该算不上稀奇，但是游戏中诸如公牛这样设定的运输工具就有点让人摸不着头脑。好在每项建筑都有详细的说明，玩家只需鼠标一点，就可以进行查看，同时还可以了解相关建筑的信息以及它们之间的运作方式，设计可谓十分贴心。市场交易也是城堡经营的一个重要项目，要想保卫家园，就少不了军事力量，而制造武器、训练士兵又不可缺少坚实的经济后盾，市场则是主要的经济来源。在这里，领主们要凭借自己的经济头脑进行运作，只要记住一点即可：供求变化决定商品价格——基本的简单而又真实的交易方式。



对资源的搜集和模拟建设均围绕城堡展开。

系统提供的最重要的功能，主要是帮助领主们完善城堡，包括视角的旋转和建筑的投影，合理利用好这两样工具至关重要。想必不少玩家在玩其他2D经营建设类游戏都会有一种莫名的担心，症结就在于总是有自己看不见的地方，不过《要塞》的这两种功能就解决了这个问题。当按下空格显示投影时，可以轻松查看城堡内的建筑分布；而旋转镜头后，地图边角的“隐藏部分”就无从躲藏了。



可以选择不同的模式进行游戏。

治国之道是以民为本，所有的策略模拟、即时战略游戏也不例外。在《要塞》中，要维持偌大一个城堡的运营，当然少不了人民的支持，他们不但是劳动者，也是唯一的兵源，所以保证人民的支持率是任何一个领主都必须要做的工作。民以食为天，保证粮食的供应是最基础的工作。游戏中的食物生产单位有果园、牛圈和麦地，几种生产单位相辅相成，缺一不可。果园是最基本的生产单位，生产速度很快，产出的果品可以直接使用；牛圈生产奶酪的速度则相

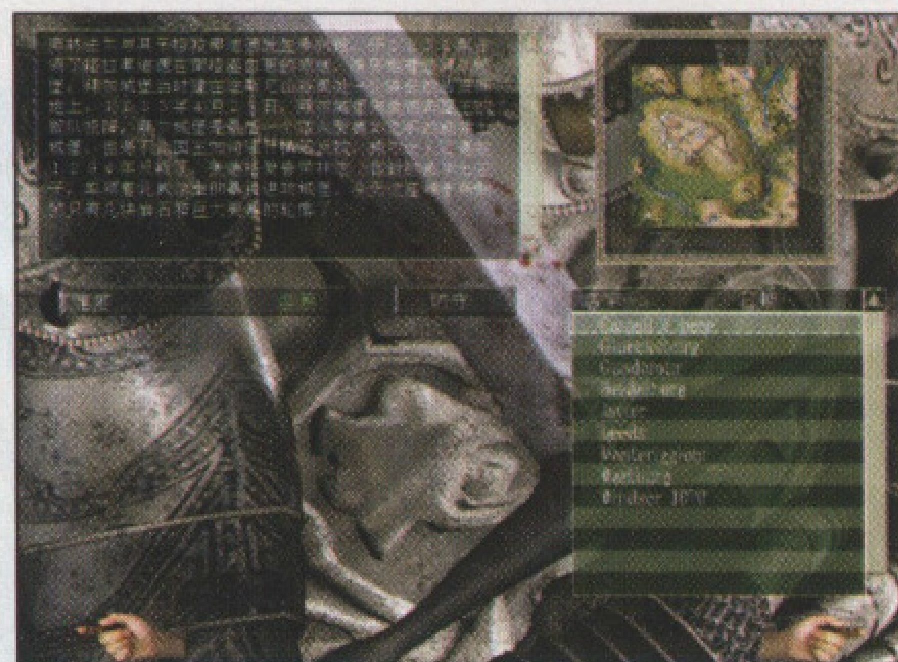
对较慢，但是它还有一种副产品——牛皮，这是制造皮甲的基本原料；作为最高级的食物生产单位，麦地的产出率最高，但是从小麦到面包这一加工过程却要经过3道工序，而且小麦如果不能及时收割就会在田里腐烂，所以麦田总是应该尽可能地建造在堆放栈附近。玩家的任务就是根据不同形式的需要合理建设这3种生产单位，一旦有了足够的食物，人民的生存问题解决，支持率自然就会有所保证。不过要想更进一步提高人民的支持，玩家还得慷慨地调整食物的供应程度。这种调节方式在游戏里也是图形化地表示，当玩家把食物供应标准调整为盛满果蔬肉酪的餐盘时，人民为之欢呼。作为领主的你，心里是否也有一种成就感呢？

除了供应食物外，影响人民情绪的因素还有不少：人口密度、税率、宗教、恐惧等。玩家不一定要面面俱到，但是在已有成就的基础再进一步又有什么坏处呢？来吧，多建些美化城堡的设施，花园、池塘、雕像、水池……再在城墙上插满旌旗。如果资金充裕，干脆减少人民的负担，免税甚至补贴人民生活，人民还有什么理由不为你效忠！

作为领主，我不得不做什么？没有了战斗，城堡也就失去了它存在的意义，所以在进行经济建设的同时，领主们一定不要忘记潜在的战争威胁。城堡是御敌的主要手段。游戏的设计者们经过实地考察，向各位领主们提供了完美的城堡建设方案，包括各类塔楼、城墙、城门、陷阱和其他城堡防御器械。可以说，同以往即时战略游戏不同的是，在《要塞》在设计中，所有的战斗都是围绕城堡的概念而进行的。城墙可以阻止敌人的渗透，塔楼可以大量驻军和安放防御器械，各类陷阱则起到保护城堡的作用。当然，仅仅是懂得垒城墙是不够的，还要加上各类兵种的协助，弓箭手无疑是最佳的选择。高大的塔楼不但可以增加弓箭手的射程，而且对他们起到保护作用，合理的城墙设计又可以让弓箭手在各个防御方向快速转移。如果敌人攀爬城墙怎么办？廉价而又快速的长矛兵就可以发挥作用了，他们可以轻易地把云梯拆毁，所以不要忘记训练一批驻守在城墙上以备不时之需。最后提示各位领主一点，如果有足够的石料，最好给城墙加上防御层和城垛，这样你就可以看到敌人的箭支是如何望城而兴叹了。

虽然《要塞》打破了传统游戏以攻为主的的局面，但是不少战役中还是少不了攻城的项目。在《要塞》的设计中，由于战争与建设结合得非常好，因此从某个角度来说，攻城甚至成为一种体验玩家城池设计是否合理的重要因素。学习攻城，大家最好从游戏提供的纯军事模式——围攻模式（Siege）开始。围攻模式确实难度颇大，但是却是最好的教程，不论对进攻方还是防守方都一样。我们可以从这里了解到最完整的城堡攻坚战是怎样进行的：首先，吹响号角，双方进入备战状态。接着，进攻方集结兵力，防守方则快速布防，所有兵力向敌人重点进攻方向移动；第三步，进攻方骑兵凭借速度的优势探查战场情况，掩护工程师冲向前线建造攻城器械，每个攻城器械的建筑地点都会插上旗标；而防守方则采取相应措施，在旗标附近放置战狗笼，工程师一旦接近，它就释放战狗，接下来就是骑兵和战狗间的对抗。再下来，幸存的工程师完成建造攻城器械，进攻方将士高喊口号蜂拥而出，巨石呼啸着扑向城堡，步兵开始疯狂地填河。防御方则施放箭雨，一簇簇火箭引燃早已铺设在地面上泥油，可怜的牺牲者葬身于火海中……一番交战后，战争的形势就此明了：如果城墙被攻破，进攻方就会像蚂蚁般涌入，此时他们已不会在意弓箭或是其他的攻击，目标只有一个——领主！城堡保卫战最终会演变成领主保卫战，最终的胜利属于谁将由“导演”们来决定了。

除了掌握攻坚模式，领主们要想克敌制胜，还要了解游戏中所有兵种的功能。在萤火虫工作室的出色设计下，《要塞》中的每个兵种都有其存在的价值。如前面所讲，弓箭手是中坚力量，但是防御时要想穿透骑士厚重的铠甲，还得依靠弩手；长矛手可以依靠速度快速在城墙上移动，但是一旦城墙被攻破，身披甲胄的戟兵就以其出色的防御力成为主角；隧道兵虽然平时毫不起眼，但在攻城时却可以一次摧毁敌人半边城墙；工程师除了可以制造攻城武器，修补城墙外，更可以居高临下，投掷沥青，堪称要塞第一多面手；骑士则是一切敌人的终结者，他们攻守兼备；最具威慑力的兵种是光头的链锤兵（虽然不是最强的），当他们整队进攻时，那种呼啸而至的感觉，让人不寒而栗；近距离格斗中，他们完全可以把装甲薄弱的任何兵种打得溃不成军！这就是《要塞》准备给战争爱好者的礼物。至于如何取得胜利，那就要看各位领主个人的修为了。P


与史实相结合的城堡知识介绍贯穿在游戏中。


多兵种配合攻城，是游戏的一大乐趣。


城池被打开豁口，敌军蜂涌而入。

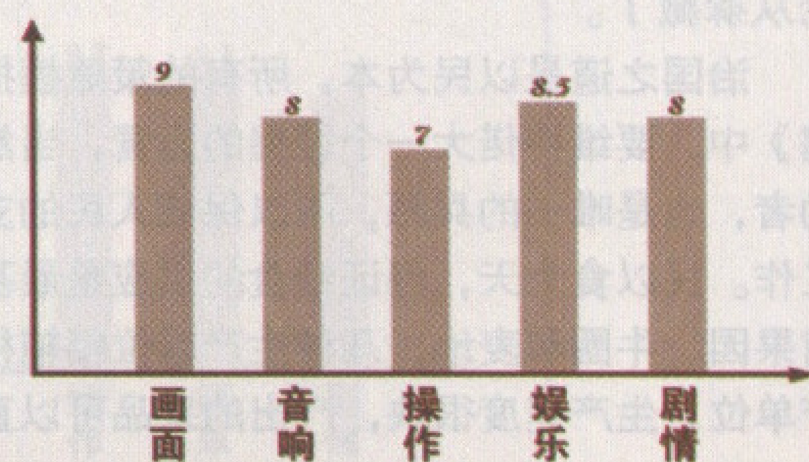
总评 83




即时战争与策略建设一切围绕城堡而展开，让玩家有机会体验中古欧洲城堡的攻防战。


上手较难，在有些关卡设计中，如果玩家过于偏重建筑，要塞太大，就无法过关。BUG也较多。

制作	萤火虫工作室	发行	天人互动
载体	CD×1	类型	即时战略+模拟建设
语言	中文	环境	Win9x/Me/2000



我做了一个梦。

在梦中，有女孩，有大海，

还有一种令人觉得不祥的声音。

感觉上还有许许多多的东西，

但是却不怎么记得了。

似乎是个美丽的梦！

似乎是个可怕的梦！

似乎是个悲伤的梦！

沉沉地睡去后，

那梦的片断也随着逝去了……



■北京 青雪

美人鱼的季节

The Season of Mermaid

美人鱼——

拥有人类女性的上半身，下半身是鱼身，生活在海中，用其有魔力的歌声引诱过往的海员。这种美丽、神奇的生物一直是神话故事中经常出现的角色之一。在童话里，当这种生物与爱情相关的时候，往往都是凄美、浪漫和悲伤的。从安徒生的《海的女儿》到高桥留美子的《人鱼传说》，美人鱼的故事无一不与爱情、死亡和背叛有关。《海的女儿》这篇童话，相信我们大家都知道它的内容，因为他的童话笔触实在是过于凄婉。小美人鱼变成泡沫的结局简直可以用残酷来形容。为什么她要用声音来交换那双人类的腿呢？她是为了得到一个永生不灭的灵魂——这一切都是因为爱。

凡是提到人鱼，都会有经典爱情掺杂其中。我们甚至可以说，这种生物就是天生的情种！在海洋中不停地唱着歌的美丽人鱼，所吸引我们的绝不仅仅是动人的声音。游戏《美人鱼的季节》其实和童话《海的女儿》并没有那么直接的关系，但是，在游戏中处处都有人鱼的形象，天真纯善的大泽夏莱身上难道没有小美人鱼的影子？总是在水族馆流连忘返的片仓优月不像是脱离了大海怀抱的弃婴吗？若叶琴也的未婚夫稻城虎之介总会让玩家感到有那么一点点王子的气质。可以说，作为一款恋爱养成游戏来说，《美人鱼的季节》在选材上本身就极具吸引力；而这，恰是一款恋爱类游戏能够成功的根基。选择了"美人鱼"作为游戏主线，又在曲折的恋爱的情节之上加入了推理的成分，也许是源于女性天生的敏感与细致吧。这也给该游戏带来了与众不同的特点：在恋爱游戏的委婉动情和推理游戏的神秘悬疑之上，更将视线深入到细腻的感情世界，即使有着"杀死她的爱人"的令人战栗的秘密，也更加注重"美人鱼"内心的感情。"无论结果如何，绝对不会恨你的，她是爱你的"这样的话，是只有女性作者才能写出来的，而它也正是你身边的"小美人鱼"默默注视你的眼神中的深深告白啊！



片仓优月到主角的学校来访灵异事件，游戏中期



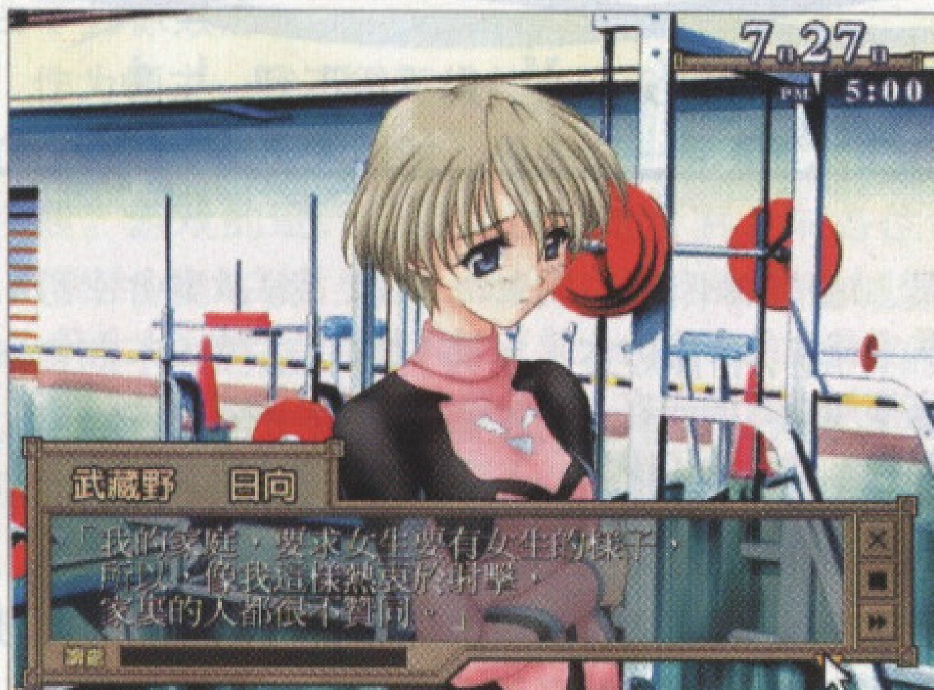
为了更好地体现恋爱＋推理的游戏设定，游戏在系统上还是有一些创意。首先值得一提的是名词点选系统：在对话中，会有部分专有名词以特殊颜色的方式出现在讯息窗口，以鼠标点选之后，将会出现名词说明的窗口。而且经过点选过的名词，玩家可以随时在选单中的"数据库"选项里再次查阅。显然这是为了让玩家更容易掌握整个游戏的情节。另一个是故事穿插系统：在和各个角色的对话中，有时在画面上会出现"POINT！"记号。出现这个记号就表示玩家可以针对目前的谈话内容再深入询问，这个时候对话将会进入另外一个话题方向，进行下去将会得到平时得不到的信息，整个游戏的推理解谜部分就是依靠这个系统进行下去的。

然而，由于游戏的主要制作人均为女性，因此游戏在感情上刻画更加细腻的同时，也让《美人鱼的季节》因此产生了不可避免的缺陷。作为一款带有推理解谜色彩的养成游戏，情节的严密性和逻辑性自然是非常重要的，可游戏正是在这一点上有着致命的缺陷。游戏中有关神秘网站方面信息的获得，是通过与男性人物对话来达成的，然而不同人物所提供的情报，却在时间上存在着不同步的情况。更严重的是，游戏中的一些重要事件似乎是在固定时间发生的，此时尽管每个玩家调查的进度不同，主人公却会做出完全一

美人鱼的季节



水族馆的偶遇，偶像不为人知的另一面。



日向吐露心声。



优月和国领一起散步。

总评　71



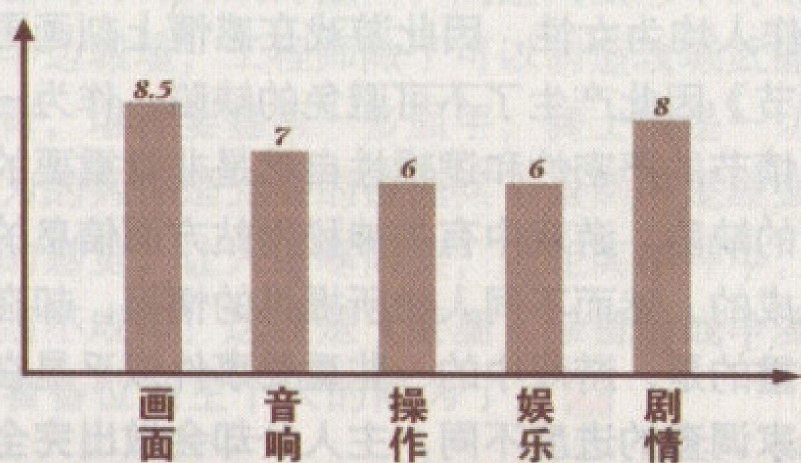


恋爱养成与推理解谜的高层次融合，画风也非常清新。



推理结构不严谨，事件比较松散，玩家容易产生厌倦感。

制作	GameVillage	**发行**	新天地
载体	CD×6	**类型**	恋爱养成+推理解迷
语言	中文	**环境**	Windows 9x/2000



样的反应，造成逻辑上的矛盾。例如，在发生捡到受伤的“铃”这一事件时，比较积极和男性人物对话的玩家应该已经将调查度升至100%，对于“铃”就是死去的河原所制造的美人鱼这一点也应该已经了然于胸，然而在剧情中主人公却像完全不知情一般，让人又好气又好笑。看来几位制作人驾驭这种互动性推理故事的能力还远远不足。

此外，作为游戏世界观基石的“女主角=美人鱼”这一设定，仔细研究一下，也显得颇为牵强。按照日文原版游戏附带的设定资料所说，“美人鱼”是使用合成纤维、轻量合金等所制造的机器人，有分解食物的机能（用来解释美人鱼为什么可以吃东西），但身为高中生的女主角如果是美人鱼，她又是如何通过每年的定期体检而不被发现的呢？难道对医生进行洗脑了吗？不过，这个问题就不见得是每个人都会注意到的了。

看得出来，在恋爱养成游戏几乎被电子小说形式一统天下的今天，《美人鱼的季节》的制作者们试图将悬疑及推理要素融合进来，为作品增添一点新意。但与《火焰圣母》这样气氛诡异而紧张的推理+恋爱作品不同，《美人鱼的季节》直到故事中盘为止，都在有意淡化悬疑的焦点——神秘网站对于主角的影响，力图保持普通青春恋爱游戏所具有的那一份平和而青涩的日常感。中盘之后随着事件逐渐向着好感度最高的女主角集中，有关“人鱼之谜”的比重也逐渐增加，然而由于最后的谜底太过于简单和牵强，玩家在之前所逐步积累起来的焦虑与好奇无法在真相揭晓的同时达到一个高潮，对于故事的好感也会被因其敷衍了事而带来的不满抵消掉。所以我说，从这一点来看，“美人鱼”这一设定反而是本作最大的败笔所在吧。

但是，恋爱游戏，本就不如动作游戏般给人以刺激，也不如策略游戏那样让人有巨大的成就感，甚至说它的玩家群体也比较小，多以女性玩家为主，而此类游戏的魅力就在于能牵动玩家的心，给人深刻的感受。对我而言，这部游戏更像一本有些推理成分的爱情小说，一本应该品着清茶、细细地用心去感受的小说。刚才说的是游戏在推理方面的一些败笔，就游戏的恋爱方面来说，女性的特有视点和笔触还是和以往的游戏有所不同的。以前的各种恋爱游戏的模式大都是如何提高主角的能力，如何增长与女性角色的好感度，说白了就是如何一步一步把女孩子追到手（《心跳回忆》就是典范，而后的《驿动的心》也是这种类型的）。主角为了达成目的可以说是不择手段，玩多了就会感觉实在是没有什么真情在里头。前一段时间非常热门的恋爱游戏《青涩宝贝》由于取消了主角烦人的各种数值，增强了女性角色的感情事件的力度，使得不少玩家称赞其情节感人，但是由于男主人公毫无背景毫无个性还要到处挣钱到处旅行，使得作品还是有很多不足之处。而作为女性制作者制作的游戏，自然更多的在对话、意境上下了功夫，希望你能够从与各种不同性格的女性的相处中，体会她们细微变化的心意以及她们隐含的心情。应该说，女性制作人制作出来的女性人物还是颇为符合实际生活中的一些细节的，而掌握这样的“细节内涵”和“细节处理方式”，恐怕还真的会对生活中的交往略有帮助呢。所以，同样对你寄予了深情的4位优秀的女性，谁才是本有着悲惨宿命的“美人鱼”？这样的设定还是让游戏很有吸引力的。每个女主角的身上都有可怀疑的因素，比如那颗心型的痣……而你所拥有的项链却只能救一个人！你该如何选择？你更爱的是谁？你更舍不得的是谁？你更想救助的是谁？当你拥有了你苦苦追求的爱情后，你是否能够沉浸在幸福中而彻底遗忘掉那曾经对你付出过那么多的小美人鱼？还是，会在心底深处有一丝隐隐的痛？无论你如何抉择，请记住吧，“无论结果如何，绝对不会恨你的，她是，爱你的”。但是，毕竟是款女性制作人主打制作的游戏嘛，所以在评判的时候，从心理上就会比较不同。看来，在今日男性制作人独霸天下的游戏界，女性还需要不断地寻找各种机会积累经验。

安徒生的《海的女儿》把一段凄美的故事呈现在每一个拥有幻想的孩子面前，美人鱼和人们同情的眼泪一起生活了数百年，现在你有一个机会可以挽回这段爱情。还是任由一个美丽的女孩告别人世，用你自己的手再一次地捧起那堆翻腾的泡沫呢？



如果说国产武侠RPG游戏需要“老树新花”的话，《鬼神之门》可以算是一个有益的尝试。这款游戏之所以引起了笔者的兴趣，无非是游戏在上市之初的宣传中，提及了一个全新的制作理念——季刊式RPG；还有游戏背景取材自中国传统的神话人物“八仙”以增加与玩家间的亲和度，而在情节与人物设定上又作了很大改进，甚至让玩家认为主角不过是使用了“八仙”的名义而已。这些因素都构成了笔者期待的理由，时至今日，从已经发行的《鬼神之门》第一集（包括一、二卷）来看，游戏究竟如何呢？

鬼神之门 GHOST & GOD

■四川 上官云志

《鬼神之门》的游戏设计者大胆地在游戏编排方面进行了革新，推出了新的概念——大型季刊式RPG，简单来说就是将一个完整的故事情节分解成若干部分（对《鬼神之门》来说是分成了8个部分），每一部分都制作成一款RPG游戏（比如《鬼神之门》这次推出的《李氏物语》和《吕氏物语》），他们有自己相对独立的情节发展，也有小的结局（《李氏物语》与《吕氏物语》不可避免的都是“有情人终成眷属”的圆满结局），同时各部分的一些情节与角色又不断地交织在一起，最终构成一个大的故事框架，揭开秘密，完成最后的大结局。当然，每一款“小”游戏将会定期推出，比如每3个月1款或2款，这样在一整年的时间里持续推出（比如《鬼神之门》）的方式，就被称作“大型季刊式”）。从某种角度来说，这很像是一种“快餐文化”式的游戏，每一款小游戏不需要花费很长的时间，同时还能有所延续——倒不如说类似于一种系列剧吧，各部分都有自己的结尾，同时还有最终的结局将剧情整体进行贯穿。不过“大型季刊式”还有一个特点，就是能够通过征集前期玩家的意见，对后期游戏情节的发展产生影响，如果真的能做到的话，这无疑是首次实现游戏与玩家的真正互动，制作者的想法是值得称道的。

这是游戏设计者的预想，然而实践在游戏当中自然会有所差异，现在我们就从已经面世的两部来看看吧。第一部《李氏物语》的主角叫李玄，与“八仙”里的铁拐李同名，单独看这部游戏的话，与通常的RPG游戏并没有什么差别，主角李玄最后是以征服“魂之石”（这是季刊式游戏的“隐线”，每一部里的主角都要得到自己的“魂之石”，并于最后集中在一起发挥额外的作用）中的圣兽并打败BOSS后结束自己单独的行程。到了第二部的《吕氏物语》里，主角换成了一个叫做吕洞宾的家伙，他有自己的情节要完成。但在游戏过程中上一集的李玄也出现了，他一直在追踪上一集的神秘人物“铁面人”（这个人在两集里都不断出现），并就自己的历程对吕洞宾提出忠告，到了一定时候还会加入到吕洞宾的队列里，共同完成一部分情节。


游戏中的八仙和玩家的想象有什么区别？



游戏初始画面，菜单字体显示略粗糙一些。

从游戏制作与设计来看，《鬼神之门》的特色与创新不少。留给玩家印象最深的就是浓郁的动漫风格。场景的制作虽然采用640×480的分辨率，但非常精细，房屋、树木、草地……都以幽默、谐趣的风格勾画，在任何时候都给人放松和娱乐的感觉；人物造型也接近漫画风格，稍有不足之处是造型的外部线条偏粗，这样与纤细的场景并不能很好融合，显得比较突兀。另外在游戏的对话以及人物动作细节烘托上也都存在动漫痕迹，比如在《吕氏物语》里的“百年吕洞宾”对“红牡丹”说过一句话：“……对不起，后来我细细观看，发现黄牡丹与紫牡丹都别有风韵，我也舍不得她们，大家做情人岂不更好？就为了一些风花雪月的事，你就要杀我父亲？”或是用豆大的汗珠来表现人物的难堪与吃惊，或是一团火焰突然从角色头上冒出，表示愤怒之意……总之，游戏就是一个让玩家不断地忍俊不禁的过程。不过我想，这样的方式或许可以使玩家以轻松的心态来对待游戏，但比较不利于在感情上与游戏情节发展相浸润。食物调和是《鬼神之门》的另一个特色。与其他RPG一样，玩家需要很多可以补充生命的食物（没有食物，笔者在“地雷”的第2仗就挂了，史无前例地在一个RPG游戏里如此“短命”），但这个食物除了从料理店购买（非常贵，一开始就买不起），更主要的还是用游戏提供的“食物调和”功能调制食物。用两种原材料（可以从战斗中获得或者购买）加上不同的“锅”就能炼成不同的食物。

然而在游戏中，也许是因为制作周期或者技术的原因，笔者认为最大的失误在于游戏的操控，居然不支持鼠标！一般玩家恐怕都会认为用键盘操控确实不够方便，对于习惯了用鼠标来进行RPG游戏的玩家而言，从操控游戏的伊始，《鬼神之门》就给人以落伍、粗糙的感觉。虽然战斗系统仍然采用了“踩地雷”的遇敌方式，从创新的角度来说，无可圈点之处，但战斗系统的画面中，只出现怪物的图像，而无玩家角色出现在画面上的表现方式让人想起了早期的《轩辕剑1》等武侠游戏，制作显得粗糙。此外，《鬼神之门》的战斗系统竟然不打算让角色利用经验值来提高等级与各项属性。一开始这让笔者非常惊讶，并且明白一件事：无休止的练功踩“地雷”恐怕再也没用了。角色通过一般的战斗只能得到原材料和武器，要提高能力，一方面是装备更好的武器、防具、饰物与宝物，同时还可以在武器店对武器、防具和宝物进行好几次锻造，提高攻防参数；另一方面，也是更重要的，利用食物等物品提高角色个人属性，比如在一开始，角色利用鱼、牛奶和煮锅就能调制出非常好的滋补食品“鱼汤”——加生命值280、魄力100、生命力最大上限5点，同时解除昏厥状态。当然更好的东西还要玩家自行摸索。没有升级，无形当中增加了游戏难度，这也是为什么我在第2仗就败在了“地雷阵”的原因。另外，游戏中也仍然存在一些小的Bug，比如显示角色属性的字体有时候会突然变成另外一种，人物在地图上的行走也不够流畅，比较容易被自己的伙伴绊住。


幽默风趣的对话风格和人物设计是游戏的一大特色。



战斗系统明显比较落伍。



在游戏中进行战斗前，需要通过购买物品或调制食品做准备。



总的说来，从已有的两集可以看出季刊式RPG的一些做法，制作者更着力于在剧情方面的设计和构思，比如人物角色的交错，或者还可以加入场景的交错；同时始终会有类似“铁面人”的神秘人物在游戏过程中穿插，引起玩家兴趣；神秘的事件也会存在，留给玩家疑问和继续探索背幕的动机；至于幕后的大BOSS，比如梦魔什么的，偶尔会出来一趟，陪着主角们练两手，但最终还有什么更深的阴谋或后台，也许就要到以后几集才会逐渐明了。而这些，按照设计者思路，都可以受玩家意见的指导发生变化。如果真的实现，那么当玩家们看见游戏按照自己的思路发展的时候，不知道会是一种怎样的心情？

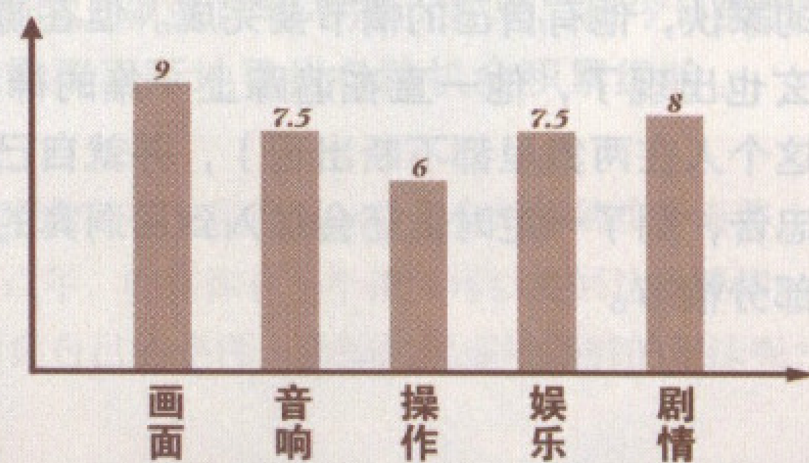
总评 75



 故事背景的选材很有创意，同时能够在结合市场和玩家意见方面进行颇有新意的尝试。

 也许是因为制作周期的原因，游戏在战斗系统、游戏操控方面的制作技术明显落后。

制作	娱动工场	发行	娱动工场
载体	CD×1	类型	角色扮演
语言	中文	环境	Win9X/Me/2000



大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、成人级和专业级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级

大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。

适应人群：适合所有年龄人士。

指导级

大众软件游戏分级 14 POPSOFT 指导级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。

适应人群：任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

成人级

大众软件游戏分级 POPSOFT 成人级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。

适应人群：只容许十八岁以上人士使用的的游戏。

专业级

大众软件游戏分级 POPSOFT 专业级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。

适应人群：只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。

蜀山外传——紫青劫

■福建 龙猪

Shu Shan Wai Zhuan Zi Qing Jie

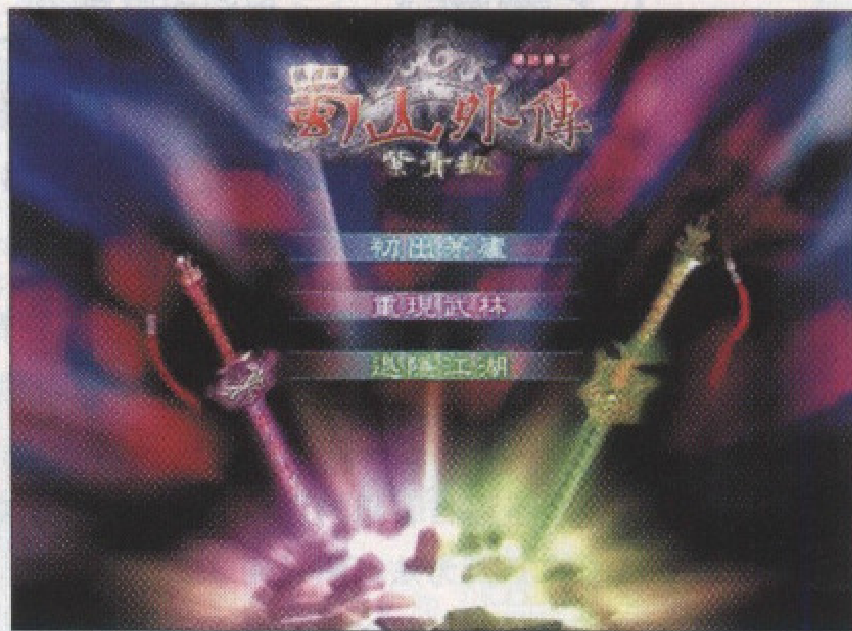
几点经验

1.在成都城的杂货铺里有寒武战袍，每件卖2000元，可是你将它再卖回去的话，店主会以2400元的价格收购。这样，各位只要多来几次，就不必再为钱发愁了。

2.在百蛮山阴风洞的第一条通道的拐角处多走走，会遇见一种穿绿袍的妖怪。打败它后，可以得到上万点经验值，多在那里练练，你的等级很快就会升满50级了。不过在这里要注意的是，在游戏中那些随机遇到的敌人的等级是随着你的主角的等级上升而上升的，因此如果你等级太高的话，打那些小妖怪可是会比打BOSS还难哦。

3.在游戏中的战斗，尽量要让邓英与姚纤出场，因为游戏中最后几仗都只有他们两人出场。而且在游戏中，每当有新人加入时，所有人的等级就都会被调到与主角基本相同的水平，所以你只要保住主角的等级，就等于保住了其余队员的等级。

4.游戏中，绝大多数地方都是可以直接用你人物状态栏中的大地图进行移动，如果有遇到某些地方出不去的话，不妨试试你的大地图。


开始画面。

第一章 报母仇 成都城邓英除妖

自从峨嵋小侠击败轩辕老妖后，蜀山一带的魔道渐渐销声匿迹。可是，在与轩辕老妖大战的数甲子后，在相传是西王母居住的仙境昆仑山，另一段新的故事即将展开……

一天，居住在昆仑山附近的少年邓英为替生病的母亲采药，独自来到昆仑山上，不料在路上遇到妖尸，幸好被路过的明真禅师救下。为了保障邓英的安全，明真禅师陪着他回到家中，可是一进门，就发现邓英的母亲竟然已被妖怪杀害。为报母仇，邓英决定拜明真为师。明真带着邓英来到飞瀑口，正当邓英问明真要来见谁时，忽听前面有人正在除妖。过去一看，正是明真禅师的老友狄奇和他新收的女徒弟姚纤。寒暄后，狄奇告诉明真禅师，最近峨嵋派的诸仙齐聚成都城，似乎有什么事要发生，于是众人决定去那里看看。


明真禅师救邓英。

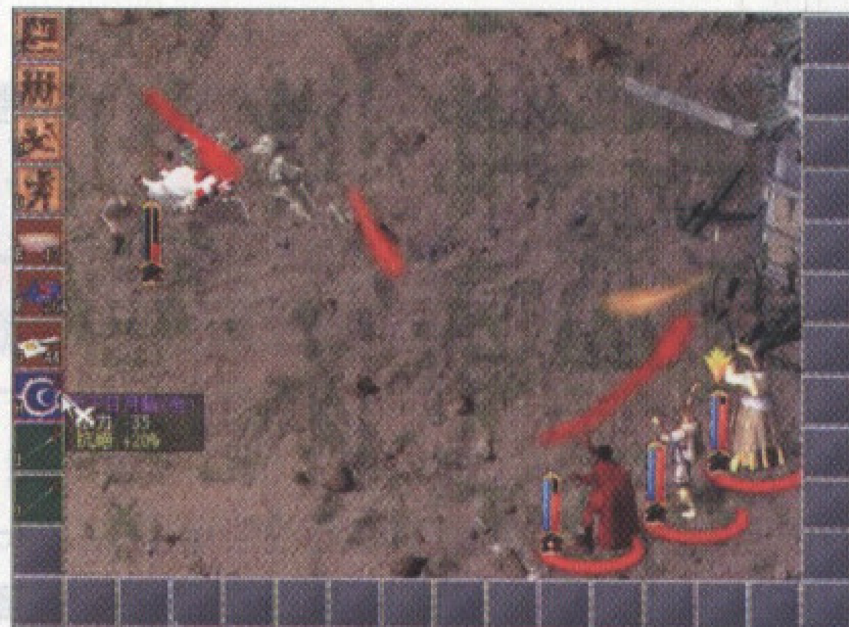
来到成都城后，得知最近成都妖孽横行，虽然也有一些侠客去除妖，可是去了之后全都无音讯了。之后，明真禅师一行在城中客栈的小范处得知城外的魏家场有妖怪出没，又从药店的宋青处了解到在城西慈云寺废墟有个神秘老人贩卖一些丹药和法宝，于是众人决定去这两处地方一探究竟。先回到城门口，向守城的卫兵询问慈云寺的具体位置后，就可以从大地图上进入了。刚走



狄奇提议上成都。

进慈云寺，就听见上方传出争吵声。近前一看，原来是两个成都城的小流氓在向一个老人索要保护费。出手将两个流氓赶跑后，老人为表示谢意，就将他找到的一件法宝送给了邓英他们。

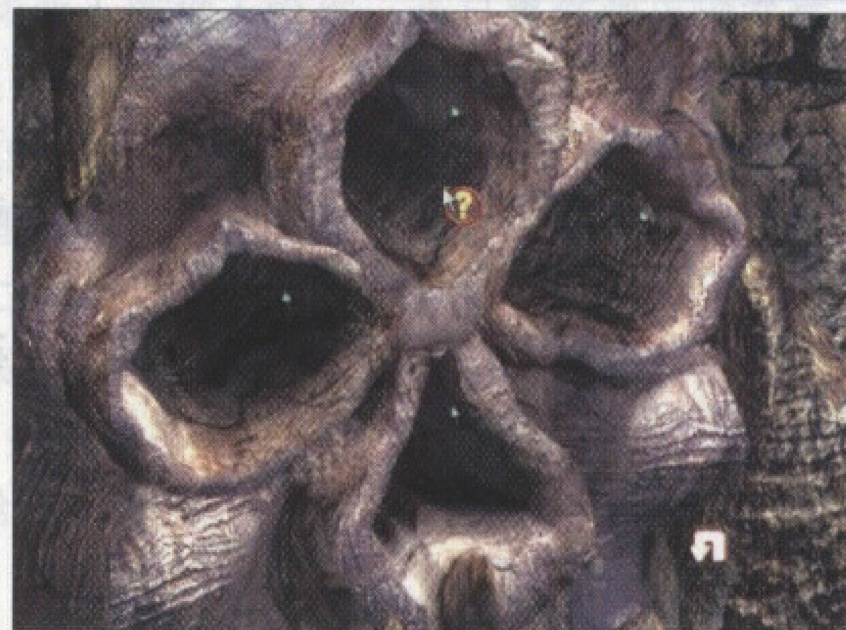
接下来去魏家场，到那里后，发现传说中作祟的妖怪原来是一名鬼女。击败她后，峨嵋派的白侠孙南与峨嵋三英严人英也闻讯赶到。他们告诉邓英：由于最近出现了一个叫血阴教的神秘组织，行事相当邪恶诡异，因此峨嵋中人决定在玉清观聚会，商讨对策。了解情况后，狄奇等人也决定去帮忙。现在返回成都城门，再向守门卫兵询问玉清观的具体位置，就可从大地图上直接进入那里了。在玉清观，由于峨嵋派的长辈们或是隐居或是出门云游，因此由留下来的齐灵云负责打点派中一切。余英男提供消息说，附近的百蛮山最近被一群怪人占据，很可能就是血阴教的党徒，于是齐金蝉与朱文决定去那里一趟。这时，邓英等人正好赶到，于是齐金蝉便邀请他们同去。


勇斗鬼女。

离开成都城来到百蛮山后，点击骷髅头上方的洞穴，就可以来到阴风洞中了。在穿过几个通道后，众人来到阴风洞主洞，发现血阴教的左右护法已经在里面等候了。对于这种妖孽，自然不必多说什么。击败他们后，二人施法逃走。

斗指导

这一仗不是太难，这以前只要在成都城买够药品，应该可以很轻松地击败他们。此外，在离开阴风洞前，建议大家先在洞里四处走走，因为在周围的几个房间中可以找到不少法宝和道具。


进阴风洞。

就在大家准备离开百蛮山返回峨嵋山时，齐金蝉忽然在百蛮山口发现了一名酷似绿袍老祖的神秘老人，按说理绿袍老祖早在十多年前就已经被三仙二老用三味真火消灭了。于是齐金蝉决定和朱文一起跟踪这个绿袍老祖，而邓英等人则返回峨嵋山向齐灵云报告这个惊人的消息。临走前，齐金蝉让邓英等人顺便去栖云洞，那里有他以前使用的一些法宝。



第二章 救英琼 金石峡石生出山

来到峨嵋山栖云洞后，先四处走走，将那些齐金蝉年幼时留下的法宝拿上，然后就可以从栖云洞上方墙上的一个大洞来到凝碧崖底。之后向右上方走，就可以来到凝碧崖右崖，再穿过瀑布，来到飞雷秘径外，然后穿过飞雷秘径石室区后就可以来到飞雷崖了。在飞雷崖前，邓英等人见到齐灵云。就在明真禅师和狄奇将发现绿袍老祖一事告诉她时，裘芷仙与申若兰忽然出现，并告诉大家李英琼在蛮苍山被人掠走，于是邓英一行决定同她们一起去蛮苍山救人。不过在走之前，各位最好先去里面的飞雷洞中走一趟，里面有不少法宝。

来到蛮苍山北山广崖，就在众人四处搜索时，“李英琼”忽然出现，并和袁星一起向众人发起攻击。无奈之下，只好出手将她击败，“李英琼”逃走。大家追过去时，却在林中发现了昏倒在地的李英琼和袁星。救醒她后，李英琼似乎对刚才发生的事情一无所知，而且她身上所带的紫郢剑也丢失了。看来刚才攻击大家的“李英琼”是妖孽所变，于是明真禅师决定让李英琼等人先回峨嵋，至于紫郢剑的下落则由他和邓英等人负责寻找。



救下李英琼。

战斗指导

两人中比较麻烦的是“李英琼”，大家应该先将她干掉。

在李英琼一行离开后，明真禅师和狄奇决定去附近的镇远城探听消息（直接点大地图就可以离开这里了）。可是一到镇远城城门口，就发现有人在吵架。上前一看，原来是谢璎怀疑韦蛟的师父石生将她的妹妹拐走，而韦蛟坚决不肯承认此事与他师父有关。在了解此事的来龙去脉后，邓英等人认为很可能是有人假冒石生，于是决定和韦蛟与谢璎一起去石生闭关的金石峡一探究竟。在离开这里之前，可以先到镇远城里走走，能打听到在峨嵋山上有一个解脱庵，那里有一个阎婆婆会出售一些法宝。一进金石峡，韦蛟立刻感觉到气氛不对，似乎有外人闯入的迹象，于是他提议到不远处的九姑禁地去看看，因为以前曾有人被关在那里。经过金石峡腹前区、腹后区和金石峡道后，向右上方走就可以来到九姑禁地。进洞后，大家见到了“石生”和被他困住的谢琳。不过狄奇很快就识破他是妖孽变化的。在揭穿了他的身份后，假石生现出了原形，原来他就是血阴教教主。不过他似乎并不想多作纠缠，在留下两名手下后就逃走了。击败这两个爪牙后，真石生出现，并救出了谢琳。



在镇远城见韦蛟与谢缨争吵。

战斗指导

很简单的一仗，随便打打就能取胜了，经验值倒是不少。

救出谢琳后，石生邀请众人到金石府详谈。在那里，石生从邓英等人口中了解到最近发生的各种事情。就在石生准备去峨嵋了解更多情况的时候，邓英忽然收到齐灵云用千里传音传来的消息，说轩辕老妖再次出现，并大闹光明境，而齐金蝉和朱文已经赶去，她希望邓英一行也能去帮忙。在得知这个情况后，石生决定和他们一同前去。



准备去光明境对付轩辕老妖。



第三章 闯陷空 不夜城重现光明

一上光明境，就见到齐金蝉和朱文等人正在和轩辕老妖对峙。就在危急之时，邓英一行及时出现，并出手将轩辕老妖击败。之后，齐金蝉决定再去百蛮山探查绿袍老祖的下落，而石生与邓英一行则负责追踪敌人留下的线索。临走前，齐金蝉还将自己的徒弟钱莱留给他们。就在大家准备出发时，钱莱忽然收到他父亲的来信，说是不夜城的夜明珠被盗。大家考虑到此事发生的时间，便决定到那里走一趟。

来到不夜城的交易市集后，从右下方入口就可以来到不夜城中。在金乌殿里，大家见到了不夜城的城主——钱莱的父亲钱康。众人随他来到安放明珠的明珠宫，原来几天前，天气出现异象，一道雷打进明珠宫，将安放在这里负责整个不夜城照明的明珠劈裂。由于明珠的材质特殊，因此短时间内无法修好，所以他希望能借到东海龙王的龙珠，暂解燃眉之急。



得知明珠被破坏的原因。

龙珠目前藏在陷空岛，不过当大家来到陷空岛前的玄冥门户后，却发现无法越过这片海洋。这时石生告诉大家，当年齐金蝉曾经收服过一头龙蛟作为渡海的工具，不过要再次召唤它出来就需要去蛮苍山的兔儿崖，在石生出生的山洞取一件法宝。于是大家来到蛮苍山兔儿崖底，在山崖下方找到了石生出生时

的洞穴，在洞穴二层找到无妄五心螺，再次返回玄冥门户。吹奏海螺，召唤出龙蛟，与它交谈后，龙蛟便将众人载到陷空岛。

来到陷空岛，一路上击败那些挡路的天兵天将，终于在陷空岛内的霜华宫大殿找到了陷空老祖。虽然他一开始不太情愿借出，不过在明真禅师答应用法宝鬼邪银蟾作为抵押后，大家终于借到了龙珠。

斗指导

在这里对付天将时会比较困难，因此大家最好先花点时间练练段。此外，在这里可以得到虎獠轮这种道具，装备上后可以增加12%的抗禁能力，这对日后的战斗很有帮助。



许飞娘偷袭峨眉。



枯竹老人现身相助。

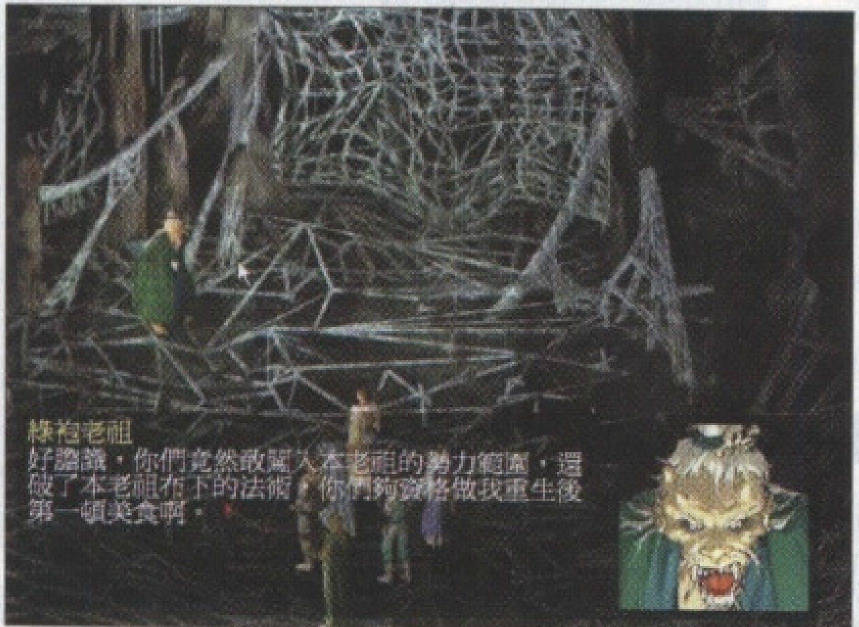


得到龙珠后，就可以返回入口处，乘龙蛟离开陷空岛了。回到不夜城，将龙珠交给城主，终于使不夜城恢复了光明。告别城主后（走前别忘了拿他屋子里的那些法宝），返回峨嵋山凝碧崖。当众人来到右崖时，正好见到许飞娘准备趁峨嵋派无人时攻打这里，而且出手打伤了裘芷仙与申若兰。邓英等人急忙上前击退许飞娘，然后将被打伤的裘芷仙和申若兰送到飞雷洞石室养伤。就在大家讨论最近发生的这些事时，余英男忽然出现，并告诉大家：严人英与周轻云在迎仙岛的紫云宫出了事。于是石生决定由他和钱莱负责留守峨嵋，孙南照顾伤者，其余人则和余英男一起去紫云宫帮忙。

来到迎仙岛紫云宫外，众人遭到了金须奴和他妻子的阻截，从他们的神情上看，似乎被控制了。不过在击败他们后，金须奴终于恢复了理智。来到紫云宫大殿，发现周轻云和严人英被人打伤，而且青索剑也被夺走了。看来敌人一开始的目的就是要夺取紫青双剑。就在这时，枯竹老人忽然出现，并告诉大家火云岭的红发老祖似乎被妖法控制了，变得十分残暴，现在阿童已经赶去，他希望邓英等人也能去帮忙。

在留下余英男照顾周、严二人后，邓英一行急忙赶到红木岭上火云岭，这时神僧阿童正准备和红发老祖交手，众人急忙上前帮忙。击败他后，红发老祖终于恢复了理智，并对自己被人控制一事深感惭愧，决定归隐。临走前，他将一个法宝送给邓英等人。

第四章 除绿袍 众剑侠魔堡夺剑



大战绿袍老祖。

返回峨嵋山后，在飞雷崖再次见到了枯竹老人。他告诉峨嵋派弟子，最近似乎有人使用了血魂转生大法，将绿袍老祖这些本来已被打下地狱的魔头重新召回。而这一切很可能都是血阴教所为，不过枯竹老人希望邓英等人能先去对付绿袍老祖，以防他进攻峨嵋。临走前，枯竹老人交给邓英一个能破除绿袍老祖幻术的法宝。

来到百蛮山后，利用法宝破除了绿袍老祖设下的妖法，然后击败绿袍老祖，返回峨嵋山向齐灵云报告情况。这时余英男出现，并告诉大家，她已经探明了血阴教总坛血阴魔堡的位置，而且紫青双剑似乎都在他们手上。不过余英男所携的南明离火剑有克制紫青双剑的能力，因此她将和邓英等人一同前往血阴魔堡。

战斗指导

这一仗应多预备些治疗特殊状况的药物，战斗时要多暂停，一旦状态出现异常就要赶紧服药。

离开峨嵋山来到血阴魔堡，在血池禁狱遇见杀手佛。击败他后，从右上方的入口进入。不过大家在进去前最好先和门口的两人谈谈话，右边的人会说在里面的洞穴中有一只专门吃人的大血蛛，左边的人则会说在蛮苍山北山广崖有大量芝仙聚集，不过已被血阴教的人抓住。在赶到那里后，从北山广崖左上方的洞口进去就可以来到芝仙村，会发现白骨神君正在那里大肆破坏。击败他后，小芝仙加入队伍，在战斗中它可以使全部队员的状态恢复正常。此外特别要注意的是，这个芝仙还与游戏的最终结局有关，因此建议大家在去救芝仙之前最好先存个档。

救下芝仙后，回去将那只大血蛛消灭，返回血阴魔堡主回廊。这时位于回廊上方的那扇大门已经可以打开了，里面是教坛大殿，血阴教主和他的左右护法都等在那里，他们手上拿的正是紫青双剑。击败他们后，终于将紫青双剑夺了回来，可是这时双剑已经被血阴教的妖法玷污，因此余英男建议去找她的师叔醉道人帮忙。



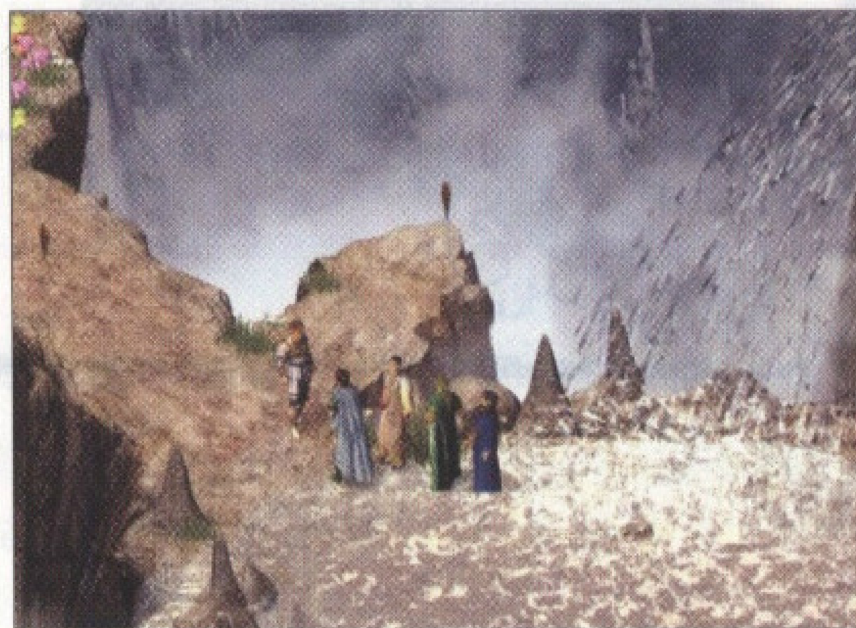
帮助被血蛛困住的人。

战斗指导

在这里，比较麻烦的是对付血蛛一仗。因为它身边的那两头小蜘蛛会用禁，使我方队员无法行动。因此大家在战斗开始前最好都先装备上虎獠轮，然后将你的抗禁法宝（如菩提三单叶）练到最高级。在战斗时，尽量选速度快的队员出战。同时要经常暂停，时刻注意自己的状况，尽快先将两只小蜘蛛消灭，这样以后的血阴教教主就容易对付多了。

返回峨嵋山，来到凝碧崖右崖，走到原先那个无法通过的通道前，点击左上方山顶上的仙厨洞后，就可以通过御剑飞行来到那里了。在洞内找到醉道人，不过他的法力只能除去其中一把剑上的血污，至于另外一把，则需要用天山上的天池水才能将它洗净。不过醉道人要求这次由邓英与姚纤二人单独前往。来到天山后，从右上方的入口来到天池，不过在这之前大家可以先去左上方的山洞，里面有一个雪人，击败他后可以在洞中找到不少法宝。之后再去天池，将紫郢剑放在池水中洗净后就可以返回仙厨洞了。

注：洗剑时，按住紫郢剑不放，然后将它移动到屏幕边缘，再将它放到天池水中即可。



去仙厨洞。



第五章 知前世 有情人终成眷属

回到仙厨洞后，枯竹老人忽然再次出现，并要求邓英与姚纤去到凝碧崖左崖见他，他会向二人解释有关天命之事。来到凝碧崖左崖后，枯竹老人告诉他们将来会发生一件与他们的前世有关的大事，如果他们想了解一切事情的来龙去脉，就去仙堡废墟，到那里后，一切问题自然就会有答案了。

按照枯竹老人的指示，邓英与姚纤来到仙堡废墟。一到那里，二人就有一种熟悉的感觉。按动河岸左边的机关后，使冰桥浮

起。过了桥，就在二人再次进入废墟入口的时候，天雷使者出现。原来传说只有能使冰桥浮起之人，才可以进入废墟而不受冰水之苦。而他在这里已经等了很久，就是想找人帮他去废墟中取一件法宝。在被二人拒绝后，天雷使者恼羞成怒之下向他们发起了攻击。击败天雷使者后，邓英与姚纤潜入水中，经由水下秘道来到废墟大殿。在大殿中央的大厅中，二人忽然昏倒，之后终于了解到了他们在前世果然有一段情缘。与此同时，血神子正在攻打峨嵋，并用血雨妖法使峨嵋派众仙人——昏倒。就在这时，邓、姚二人及时赶回，合力将血神子赶跑。不过这次前来袭击的只是血神子的分身而已。



见枯竹老人。

在血神子离开后，邓英向众人解释了血神子与他们的关系。之后返回飞雷洞，就在大家奇怪血神子的妖法为何对邓、姚二人无效时，枯竹老人出现，向大家解释了其中的原因：原来血神子当年是长眉真人门下的弟子，可是他偷学血神大法，杀人无数，长眉真人只好忍痛清理门户。当时参战的峨嵋派弟子死伤无数，最后是靠邓引与瑶池天女拼尽全力牺牲自己，才使长眉真人有机会施法将血神子困在魔阴炼狱中，而他们就是邓英与姚纤的前世。至于消灭血神子的方法，就只有利用紫青合璧了。之后，枯竹老人决定带二人去阴阳两极境向天道老人学习合璧之法。


血神子进攻峨眉。

来到阴阳两极境后，在右边的入口处，枯竹老人希望邓姚二人能赶紧去阳神府城向天道老人学习紫青双剑合璧之法。因为虽然三仙二老将血神子困在魔阴炼狱里，不过由于今日天时对血神子有利，所以他们已经快撑不住了。向左走就可来到阳神府城。进去后，天道老人很快就认出了他们，在将紫青双剑合璧之法传授给邓英与姚纤后，他就离开了。

现在回到刚才枯竹老人所在的地方，进入魔阴血道，道路的尽头就是魔阴炼狱了。在这里建议大家多练练段，因为很快就要面对最后一仗了。

一进魔阴炼狱，就发现血神子被几个光球困住，原来这是枯竹老人和三仙二老利用他们的元神布下阵法，以此来抵挡血神子，可是他们就要撑不住了。邓姚二人及时出手，利用双剑合璧挡住了血神子的攻击。而后，血神子感觉情况不对，就借天时之利，将众人转移到了九冥幽界中，因为在这里，血神子的法力无限。

料指导

这是游戏中的最后一仗了，大家要多利用手上的芝仙，它可以将所有队员的血都补满。由于血神子的防御强且HP值高，因此打这一仗要有足够的耐心。此外，战斗时要时刻注意自己的状态，不要让血神子把你给禁了。

由于身处九冥幽界，邓英与姚纤的攻击对血神子完全无效。就在这时，小芝仙忽然挺身而出，并牺牲自己，给邓英和姚纤增强了功力。在小芝仙的帮助下，他们终于利用紫青双剑合璧的力量将血神子消灭，而邓英与姚纤在经历了前世的劫难后，终于能在今生再聚。



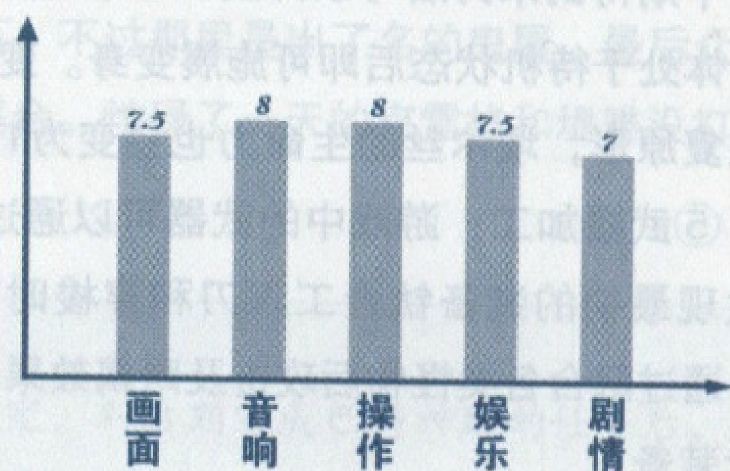
小芝仙牺牲自己。

在最后一仗，在此之前如果没有去救芝仙的话，那么邓英与姚纤虽然依旧会用双剑合璧的力量将血神子消灭，可是他们自己也会和血神子一起被吸入另外一个时空中，有兴趣的玩家可以试试这个结局。

总评 77



制作	智冠北研中心	发行	智冠科技
载体	CD×2	类型	角色扮演
语言	中文	环境	Win98/Me





魔幻骑士

■游侠创作室 天翔

心得提示

①游戏的操作类似于《轩辕剑Ⅲ》，在城镇、原野、迷宫中都散落着许多物品，靠近后会出现手形。除非是特别重要之物，否则攻略中不作交代，玩家请自行搜索挖掘。

②召唤兽：游戏中共有20只召唤兽，有剧情所得也有支线所得，笔者全部收集完整，在攻略中都有表述。召唤兽的喂养需要在战斗中捕捉各种不同的怪物来进行，笔者个人推荐重点喂养圣龙，好的祭品则是各种龙和电绞首树，当然玩家也可以尝试其他方法，看看谁的召唤兽强大。

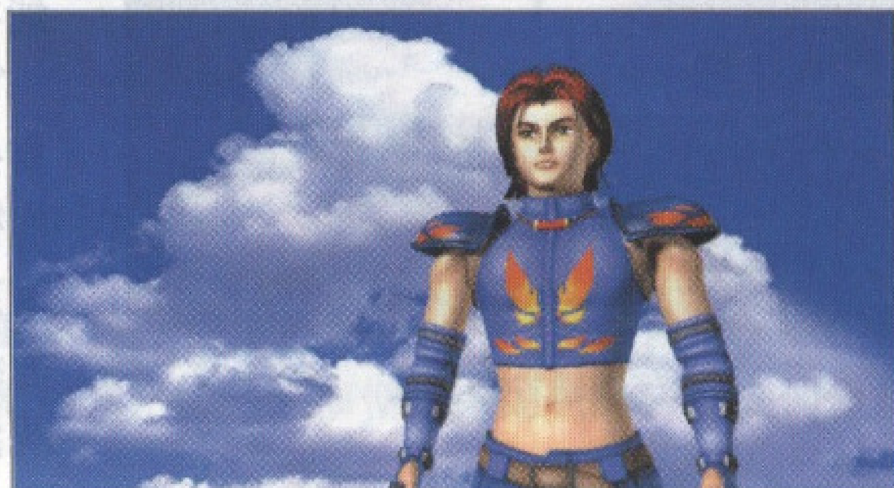


③指令综述：以下指令并不是人人都会用的哦。

魔法：泰瑞莎、可可露、桑妮雅、埃尔丝具备。
神术：提雅、法蓝具备。
幻术：桑妮雅、埃尔丝、法蓝具备。
医疗：克雷格、叶塔具备。
战技：克雷格、泰瑞莎、提雅具备。
吟唱：可可露、叶塔具备。
偷窃：可可露、桑妮雅具备。
捕捉：克雷格、法蓝具备，可抓取生命力低的怪物。
投掷：泰瑞莎具备。
空袭：叶塔具备。
召唤：提雅具备，可召唤出魔神帮助战斗。



④变身：变身在游戏中非常好玩，喂养召唤兽使其供奉值达到一定标准（中期得到米力后可以升到99），战斗时当埃尔丝的生命力高于60%并让全体处于待机状态后即可施展变身。变身后供奉值会逐渐减少，降到0时会恢复原形，埃尔丝的生命力也会变为1。



⑤武器加工：游戏中的武器可以通过融合怪物来获得效果加成，实验后发现最初的装备钛金工程刀和穿梭时空装可融合的次数最多，达到20次。通过融合各类怪物后攻击及附属效果非常出色，以下为笔者认为的最佳融合装备：



实验室中准备出发的克雷格。

> 武器：钛金工程刀
> 盾牌：妖龙盾
> 帽子：圣龙头盔
> 甲胄：魔龙铠甲
> 饰品：虫王戒指

⑥游戏采用多线对话选择，按照选择的不同会产生不同的结局。由于各位女孩的好感度数值为隐藏，因此笔者只能给出提升好感度的对话，无法具体说明相应对话会提升多少好感度，如果想和哪位女孩产生Happy Ending，请按照相应对话进行选择。

楔子



女王宣布继任者要求。

宇纪1492年，诺瓦帝国的首都帕拉斯城下，人山人海、摩肩接踵，因为今天，就位多年的女王奥格丝塔将向大家宣布下届继任者的试炼要求。本次试炼的第一条为收集失落已久的日之石、星之石、月之石三枚神圣之石，唯有达成要求的人才有资格来到帕拉斯城下接受新的试炼，当奥格丝塔宣布完试炼要求后，城下已有无数国民决定接受挑战……

宇纪2002年，索夫特丝达大陆上的一间简陋实验室里，道耳教授和学生克雷格从时光仪器中看到了这一切，道耳决定将实验的下一站定为这个民风淳朴的国家，并要求克雷格参与寻找神圣之石。克雷格到桌上和柜子里拿到贴身装备钛金工程刀及穿梭时空装后，道耳启动了仪器……

第一章 穿梭时空赴异地 误换魂魄取神石



君子协定。

经过一阵晕眩，克雷格昏迷在一片沼泽中，正巧被路过的猫族少女桑妮雅唤醒。二人相互认识后，便结伴在沼泽中寻求出路。但兜了数圈，似乎都在一样的地方打转。于是克雷格决定用时空机的新功能——“转移”，前往距此100公里的地方。向桑妮雅告别时，得知她出于母亲的逼迫，正在寻找神圣之石角逐女帝。答应她今后一定去赛尔利亚部落看望她后，克雷格按动了机器……

仪器将克雷格传送到安丝翠拉村的一间民房里，降落时却不幸地砸到了房主堤雅身上，而且时空转移中最不幸的事发生了——克雷格和堤雅互换了灵魂。听完克雷格的解释后，堤雅也只能接受事实。正当二人讨论解决办法时，堤雅的好友克丽亚前来催促她前往广场商讨有关神圣之石的事情，原来堤雅和好友泰瑞莎也准备角逐女帝。在没有想出解决办法前，二人只好形影不离了。出门来到安丝翠拉村北，克雷格突然想到，待会面对堤雅的朋友该怎么办？这里出现对话选择，将会影响今后的对话。

> ①既然是好朋友，那就没什么好隐瞒的。
> ②这件事还是越少人知道越好。



遇见饥饿的哈丽路。

在广场上见到等候已久的泰瑞莎和克丽亚，众人开始讨论相关情报。目前得到的消息是在汉瑞塔庄园里出现过神圣之石，不过那里是出了名的鬼屋。最后众人决定分散到村里打探消息，明早到堤雅家集合。忙碌了一天的克雷格和堤雅没打探到什么情报，只好先回家休息。

线补充

1.新药品的研究：在药品店会遇到筹集研究新药品经费的兰妮克，出资2000元帮助研究，到后期完成巴特神殿的任务后，可以在她那里买到许多特殊药品。

2.母女团圆：在村南会遇到红发的小姑娘苏菲雅，与她交谈后得知其为竞选女王已出门在外一年，由于得知母亲生病而带药回来看望，但又怕回去之后母亲不让她再出门。答应帮她送药后，在安丝翠拉村北水神像左边的房子里找到她母亲娜莉亚，将药给她后娜莉亚却不肯收，执意要苏菲雅亲自回来。此时选择“帮人帮到底”得到物品，将物品拿给苏菲雅后她立刻赶回家里，再次来到她家和她交谈可得到青铜剑。

3.找寻老友：在水神像右边的民房里住着一位朵琳老婆婆，她整日思念好友塔克，希望能得到他的音讯。之后在提克亚达城中可以找到同样思念朵琳的塔克爷爷，告诉他朵琳婆婆的下落后再回安丝翠拉村找到朵琳，交谈后可以得到情花，给女孩配戴可提升好感度。

4.取书名（完成支线22的必要条件）：在安丝翠拉村口会遇到拎着蓝色包袱的老杜，交谈后得知其最近写了本新书，但正为书名烦恼。此时选择“你说说看书的内容，我帮你选一个”，然后再选择2“女帝王的缠绵”，他的书便会热销。

5.找寻纪念项链：村北民房里的莉坦丢失了母亲的遗物纪念项链，怀疑是弟弟格希偷走了。到堤雅家下方和散步的丽塔交谈9次，她会赠送散步时捡到的纪念项链，回去交给莉坦可以得到迷失香草蛋糕。

6.饥饿的哈丽路：在水神像下面第一次遇到饥饿的哈丽路，之后可以在帕拉斯城广场和提克亚达城中再遇到她两次，赠送迷失香草蛋糕、鱼子酱烩海鲜、酒酿甜梨、戈登晶穗玉米、松露熏制烤鸡等食物就能让她开颜。在第三次赠送食物后，到帕拉斯城广场东边的小屋找到她，会得到永远吃不完的料理——珍珠玉玲珑（可消除所有异常状态，恢复少量HP和MP。迷失香草蛋糕参见支线5，鱼子酱烩海鲜参见支线11，酒酿甜梨参见支线23，松露熏制烤鸡参见支线43，戈登晶穗玉米参见支线45）。

7.莉莉婆婆的提问：水神像边上有位莉莉婆婆，她和一个比她小20岁的人相爱了，但世俗的人却不能理解这段感情。选择“只要真心相爱，年龄是没有问题的”可以提升与埃尔丝的好感度。

第二天一早，克丽亚慌慌张张地来到堤雅家报告，原来性急的泰瑞莎昨晚独自前往汉瑞塔庄园找寻神圣之石，直到现在还没有回来。克雷格和堤雅即刻动身来到摩库半岛的汉瑞塔庄园，这里果然阴森恐怖。走进庄园来到二楼，发现第一间房无法打开，来到另外三间房里，触动床边的花瓶后打开机关，回到第一间房，泰瑞莎果然在里面，不过看她失望的神情，这一趟是白来了。此时堤雅埋怨泰瑞莎行事太过鲁莽，但泰瑞莎却反驳说如果连这里都不敢闯，就根本没资格竞选女王。这里出现对话选择：

①同意堤雅的说法（提升堤雅的好感度）。

②同意泰瑞莎的说法（提升泰瑞莎的好感度）。

二人的争吵引来了此处的汉瑞塔幽灵，它要杀掉众人泄愤。打败幽灵后，泰瑞莎将幽灵掉落的妖精戒指送给了堤雅。众人离开阴森的汉瑞塔庄园回安丝翠拉村，在村口，克丽亚早早等候在那里，泰瑞莎依旧心急地告别众人独自去寻找神圣之石的下落。而克丽亚则带来个好消息，她那见多识广的叔叔即将在明天回来，或许他知道神圣之石的下落。谢过克丽亚，二人回家休息。第二天一早，克丽亚早早地来到堤雅家，告诉二人她叔叔曾在翠黎平原的山洞中见过闪闪发亮的宝石，或许那就是神圣之石也说不定。欢喜之余，二人即刻动身向翠梨平原前进。


使用幻术。

支线补充

8.在汉瑞塔庄园的壁炉里可以找到千年树须。


找到千年树须。

来到翠梨平原，往左上方赶了一段路后二人稍作休息，此时一个小精灵受不了二人过于亲密的谈话飞出来大吵。这里有对话选择：

①我们只是在聊天，不是你想象的样子。

②我们的感情是不错，你……该不会是眼红吧？（提升堤雅的好感度）

交谈后得知小精灵叫可可露，已在此等待八年，为的就是找机会看附近蝙蝠洞里的月之石，二人决定在找到月之石后一定满足她的愿望。从左面进入蝙蝠洞，洞内的精灵之光可以消除所有不利状态并恢复全部HP、MP。来到洞的深处，打败一只大蝙蝠后得到了月之石。二人迅速离开洞窟，并履行诺言将月之石给可可露观赏。不料可可露拿起月之石就跑，跟着她跑的方向一路穿过山道和洞窟，最后在一个水池边找到她，她申明只要打败她就归还月之石。出手打败这个小家伙后，堤雅不小心泄露了秘密，无奈，二人只好把互换灵魂的事告诉可可露。听到如此新鲜之事，可可露执意要跟着二人冒险，无奈只好答应她，三人结伴前往帕拉斯城。

支线补充

9.打败可可露后，可从她身后的宝箱内取得雪银莲子。

10.地神：得到绿痕青影、腥红之月、殷黄琥珀和深蓝冰晶四块宝石之后来到这里的第二个山洞左侧，地神就会出现并向你索要这四块宝石。千万不要给他，出洞之后再回来还会遇上地神，继续拒绝他的要求。如此再重复一次便可获得“地神”（腥红之月参见支线17，绿痕青影参见支线30，深蓝冰晶参见支线33，殷黄琥珀参见支线36）。

第二章 访祭司换回魂魄 入祭坛召唤精灵

堤雅拿着月之石兴奋地来到王宫前，正要叫卫兵传达时才想起自己和克雷格的灵魂尚未换回。在可可露的建议下，二人来到城里的魔法店寻求帮助，打听之后得知伊特拉森林住着一位名叫埃尔丝的祭司，她能够将二人的灵魂换回来。事不宜迟，三人出城前往伊特拉森林拜访埃尔丝，走过一段草丛来到埃尔丝家。途中会出现对话选择：

①既然堤雅愿意提供充分的资源，当然留下来！（提升堤雅好感度）
②原来的世界有太多牵挂，怎么舍得离开！

屋里只有一位10岁左右的小姑娘正在施法，众人没想到帝国大祭司外貌如此年轻，直到可可露出言不逊被她用魔法石化才确信眼前的小姑娘就是埃尔丝。将情况全部告诉她后，她对克雷格的世界非常感兴趣，言谈之中还猜想克雷格会不会就是传说中的魔幻骑士？答应她完成任务后就来这里讲述索夫特丝达大陆的情况，埃尔丝满心欢喜地表示只要找到波鲁克斯之泪，换回灵魂轻而易举。而波鲁克斯之泪就在帕拉斯城的祭坛里，于是克雷格决定顶替堤雅角逐女王，拿取波鲁克斯之泪。

支线补充

11.在埃尔丝的房里可以找到鱼子酱烩海鲜。

克雷格赶回帕拉斯城，刚进城就收到了道耳教授的信息，他要求克雷格参与角逐帝王，话中满是统治帝国的野心。拒绝他后，道耳气愤地切断通讯。

支线补充

12.在前往王宫前先去武器店可以遇到桑妮雅，出现对话选择：
①把最近发生的事全部告诉桑妮雅。（提升桑妮雅的好感度）
②变身的事不能说，假装认错人。

克雷格来到王宫，通过验证后见到女王，此时另外两位找到神圣之石的候选人泰瑞莎和桑妮雅已经先到一步，接下来的试炼就是通过秘道进入祭坛，成功召唤出守护精灵。秘道入口有三处，除了进去时的方向不同外，左边那个有火玉，其它两个是水晶和辉石，可以随便选一条。在秘道尽头遇到怨灵左拉，干掉它后得到波鲁克斯之泪，此时会遇到泰瑞莎。如果之前没有告诉她事实真相，那么没有对话选择；如果告诉了事实真相，下面会出现对话选择：

①为了堤雅的前途，只好隐瞒到底。（提升堤雅的好感度）
②不想欺骗泰瑞莎，还是实话实说吧！（提升泰瑞莎的好感度）

走上楼梯来到水神祭坛，神像前有一本咒语，念读时发现地上的地板会不时地变化各种颜色，而大厅的四面都是彩色窗户。将窗户以从左到右的顺序标号为1～8，按照6-7-1-3-4-5-8-2的顺序触摸窗户后解开咒语，被石化的可可露从天而降，原来她就是被认定为下一任的守护精灵。得知是克雷格将自己召唤过来，好奇的可可露也学着念动咒语取乐，不料因此触怒了这里的守护神狮鹫兽。合众人之力击败狮鹫兽后（得到召唤兽狮鹫兽），祭坛发生崩塌，众人急忙往外逃命。逃出祭坛后，泰瑞莎和桑妮雅前去向女帝汇报，克雷格则拿着波鲁克斯之泪赶回埃尔丝处与堤雅换回灵魂。

支线补充

13.在祭坛崩塌后，先别忙着逃出去，到各房里可以找到妖精秘药、钻石匕首、月光魔石、宝石王冠、星光魔石、太阳魔石。

14.新式饰品：在魔法店内遇到筹集资金的史赛德，出资3000元，在完成斯巴德监狱的任务后可以从他这里买到许多特殊的饰品。

15.智力问答：在帕拉斯城广场会遇到诺瓦帝国的智者尹帝，和他交谈后可以玩智力问答。一、奇塔之家的建筑特色为何？回答1以大树为主；二、帝国内不得角逐帝王的族群为何？回答2精灵族；三、诺瓦帝国的首都为哪里？回答2帕拉斯城；四、著名的巴特神殿位于哪里？回答1罗尔威岛。答对后可得50元奖学金，只能答一次。

16.天使羽衣和暗黑之服：在帕拉斯城广场会遇到猫族的康堤坦丝，她会说一个关于天使羽衣的爱情故事，不过说了一半之后她就会停止，要求找到天使羽翼、精灵祈祷、人鱼眼泪三样制作天使羽衣的材料，此时选择"这根本是无稽之谈"，否则无法触发暗黑之服事件。之后往下来到帕拉斯城东，遇到康堤坦丝的死对头多芬娜，交谈后选择"这么神奇的东西，当然不能错过"。只要找到狐眼、魅影、魔咒三样宝物后即可得到暗黑之服，再找到康堤坦丝，答应她后即可接受天使羽衣的任务（精灵祈祷参见支线27，人鱼眼泪参见支线37，天使羽翼参见支线48，魅影参见支线18，狐眼参见支线20，魔咒参见支线58）。

17.救人：在帕拉斯城广场的民宅娜迪亚家，其母亲和女儿都得了整天走来走去但不说话的怪病，而家里仅有的钱只能买到救一个人的药材，此时选择"救女儿好了"。将女儿布布救好后，她会拿出前几日捡来的宝石，变卖后就能治好她母亲，而他们也会增送一块腥红之月作为酬谢。

18.寻找赌徒：在帕拉斯城东的角落里，包打拳正在威胁马库拖，因为他哥哥马库拉欠了包打拳500元赌债不还，此时选择"以暴制暴，先打他一顿再说"可以得到30元。选择"威逼利诱，请他宽限几天"，会接下找出马库拉的任务。此后在下方的杂货铺前、广场的水果滩右边、广场魔法屋的后面、帕拉斯城堡前找到他四次，他终于放弃逃脱回去还债。来到角落，兄弟俩却无法还出500元的赌债，此时花500元买下他们的一块黑布帮助还债，得到魅影。


第一次找到马库拉。


第二次找到马库拉。

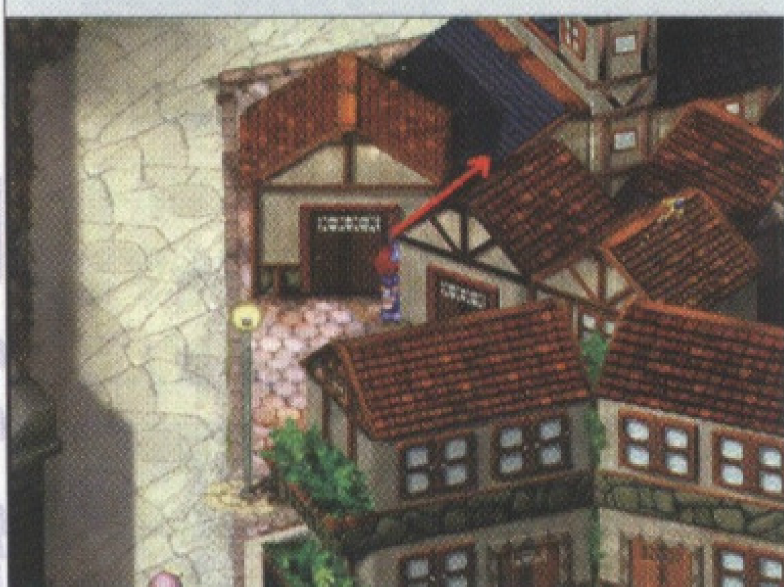

第三次找到马库拉。


第四次找到马库拉。

19.番茄蛋包饭：帕拉斯城城门民宅里的亚力先生正想吃番茄蛋包饭，不过他手上缺一样关键食料——巨蛋番茄。在帕拉斯城东的民宅里，碧翠丝一家却因整天吃巨蛋番茄而感到腻味，此时花80元可买到巨蛋番茄。回到亚力家，选择"慷慨相赠"，亚力满足了食欲，他也赠送一盘番茄蛋包饭作为酬谢。

20.寻找月月：在帕拉斯城北的小男孩诺诺一直在寻找好朋友月月，答应帮他寻找后在翠梨平原往上再往左会找到月月（一只小狐狸），原来她姥姥不信任人类将她抓了回来。打败姥姥后，月月可以和诺诺重逢。回到帕拉斯城北诺诺家，但月月还是被姥姥再次带走了。回到翠梨平原，经过劝说，这次姥姥终于被月月感动答应让她回去。为表感谢，月月会赠送狐眼。

21.抓小偷：在帕拉斯城北的强那森家里，他正为连日失窃抓不住小偷而烦恼，而房里有三位嫌疑人，却无法确定谁才是真正的小偷。帮助其一一讯问三个嫌疑人，口供为"我不是小偷，请你相信我"的人就是真正的小偷。确定后告诉强那森，将小偷送去警署后，强那森又会要你呆上一晚证实小偷不会再来。一晚过后，小偷果然没有再来，强那森为表感谢，愿意让你从房里四个宝箱中任挑一个。如果想进入饭团学院，那么请选择右边下面的宝箱，里面是纯白羊皮衣。


神秘房间入口

22.要签名书：因为帮安丝翠拉村的老杜取了个好书名，使得他的书十分热销，帕拉斯城的书痴艾尔看得入迷，非常想要原作者的签名书。回安丝翠拉村找到老杜，要了一本签名书后回来交给艾尔，得到100元。

23.神秘房间：帕拉斯城门的金柏小姑娘一直在寻找一个富商的神秘房间，据说里面有富商收集来的许多宝物，从她上面的民房里往右就可以进入暗道找到神秘房间，里面有守护戒指、魔法戒指、森林精气、妖精秘药、万能药、精灵光球、曼陀罗根，在外面的金叶大树上还有酒酿甜梨。


酒酿甜梨

24.堤雅的家传戒指：在神秘房间里调查一幅墙上的画，堤雅看到画上的人后不禁回忆起自己的父亲，然后又想到自己丢失了家传的戒指，不由伤心不已。之后可以在朵蕾花园的小木屋里的床上找到戒指（二人换回灵魂后无法触发）。

25.武器店的怪声：武器店的老板说最近火炉里经常发出怪声，等拿到火焰剑后回去即可得到召唤兽火神（火焰剑参见支线47）。

第三章 踏沼泽伏魔济危 逢异教兴风作浪

换回身体后，堤雅前去帕拉斯城面见女帝，剩下克雷格一人百无聊赖，埃尔丝要前去蜜丝特沼泽的一眼村消灭沼泽怪，克雷格自然是答应一同前往，而埃尔丝也想利用这个机会看看克雷格究竟是不是传说中的魔幻骑士。来到一眼村，在村右边的洞窟内找到沼泽怪邪恶之眼，击败它后得到召唤兽邪恶之眼。事情办完了，克雷格想起女帝角逐一事，而埃尔丝和女帝奥格丝塔也有几十年没见，于是二人决定回帕拉斯城一趟。

线补充

26.发展一眼村：消灭沼泽怪后和村长咕咕噜交谈，他会赠送两株一眼村的特产长青草，请求帮助发展一眼村。发展条件有三：一是到安丝翠拉村堤雅家附近找到柯鲁妮丝，她正想见识长青草为何物，此时选择“这么好的价钱，当然卖”，会失去一株长青草而得到250元。告诉她长青草的产地后，她就会前往一眼村；二是到帕拉斯城南的民宅里找到钱娜莱夫人，这位贵妇钱多得没处用，整天装修房子，交谈后建议她到一眼村去发展；三是提克亚达城北有位建筑师杜拉，因为此地被盖得太完美而无法大显身手，推荐他到一眼村发展即可。完成后一眼村即被发展起来，再和村长交谈，他会赠送两粒咕噜丸以表感谢，和钱夫人交谈可以得到2000元红利。此外，发展后的一眼村有许多宝贝和特殊药材可以买到。

克雷格和埃尔丝回到王宫，奥格丝塔正准备宣布召唤出精灵的堤雅成为继任者。泰瑞莎不服，指出堤雅有作弊嫌疑。埃尔丝上前把整件事的来龙去脉当众道出，奥格丝塔震惊之余觉得这也是无奈奈何的事，此时卫兵来报，邪教艾斯依弗教的教徒正在围攻巴特神殿，埃尔丝向奥格丝塔建议让克雷格等人前去救助，一来让堤雅将功补过，二来也考验克雷格的魔幻骑士身份。于是，奥格丝塔任命克雷格为领导，带领堤雅、桑妮雅、泰瑞莎、可可露、埃尔丝前往巴特神殿阻止异教。众人在神殿阶梯前遇到逃出来报信的小精灵莎拉，得知邪教徒已经对神殿进行围攻，可可露的母亲卡朵尔身负重伤正在拼死抵抗。此时四只机械鸟突然出现，打败它们后众人冲进神殿，解决掉围攻卡朵尔的四个邪教徒。这时道耳教授突然出现，原来他看靠克雷格竞选帝王无望，便投靠邪教，凭借先进的技术支持，已经当上艾斯依弗教的副教主，并被误认为是魔幻骑士。道耳再次蛊惑克雷格投靠他，遭克雷格严词拒绝后恼羞成怒，招来四名教徒妄图消灭众人。打败他们后，道耳丢下一句“艾斯依弗教的大军马上就会攻占提克亚达城”后便率兵离去。道耳走后，剩下的是一片狼藉的神殿和无数伤众。为防止邪教卷土重来，可可露决意留下来协助卡朵尔镇守神殿，克雷格等人则马不停蹄地赶往提克亚达城通报。如果在开始告诉了泰瑞莎灵魂互换一事，那么此时泰瑞莎会赌气离开，找到她后会出现对话选择：

①过去安慰堤雅。（提升堤雅好感度）
②再向泰瑞莎解释清楚。（提升泰瑞莎好感度）


堤雅家传戒指事件










支线补充

27.在神殿的一个水池里可以找到“精灵祈祷”。

28.水神：解救巴特神殿后，回到安丝翠拉村的广场上对着水神的雕像对话7次，可得到召唤兽水神和水神盾。

29.医疗之神：解救巴特神殿后，和卡朵尔对话三次，她会告知只要收集到千年树须、雪银莲子、曼陀罗根、多瑙蕈丝、龙葵草五种稀有药材，她就能帮助得到召唤医疗之神（千年树须参见支线8，雪银莲子参见支线9，曼陀罗根参见支线23，多瑙蕈丝参见支线31，龙葵草参见支线46）。



找到精灵祈祷。

第四章 提克亚达遇故人 朵蕾花园明真相

提克亚达城是当年安派尔大帝的故乡，经过数次改建后气势宏伟、坚固异常。众人驻足观看时，一位神官和几名卫兵正巧出城，堤雅觉得神官十分面熟，却怎么也想不起是谁，只得先进城向城主报信。来到城堡，卫兵称没有神官法蓝的手谕不得入内，此时堤雅才想起刚才擦肩而过的神官就是和自己以及泰瑞莎从小玩到大的法蓝。得知他去了朵蕾花园后，众人立刻出城前往。在进入朵蕾花园时，克雷格发现湖畔的景色与自己家十分相似，不由想起家来，但又有销毁时空冒险器、长住这里的打算。这时会出现对话选择：

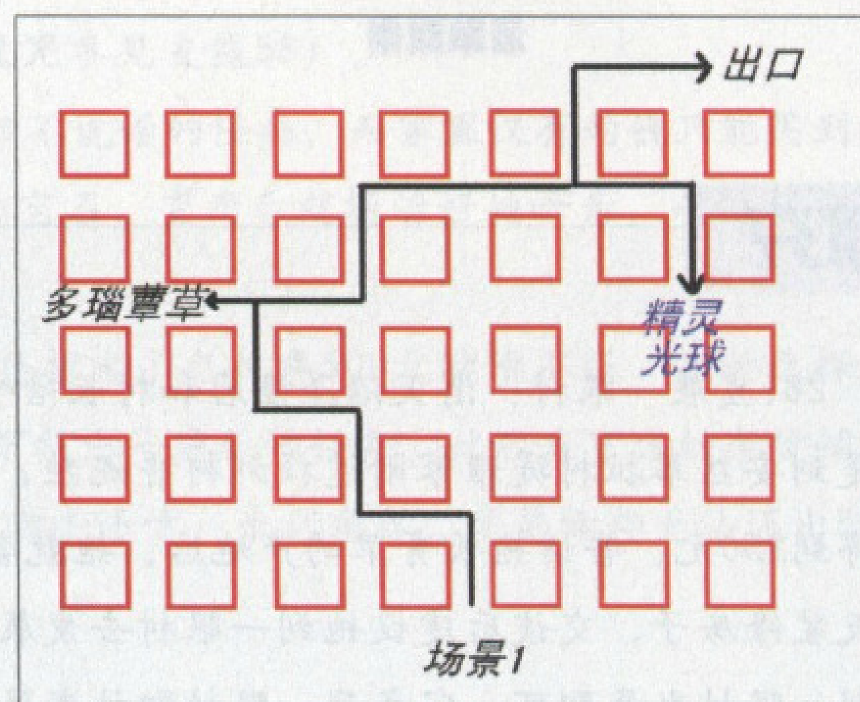
①桑妮雅家。（提升桑妮雅好感度）

②提雅家。（提升提雅好感度）

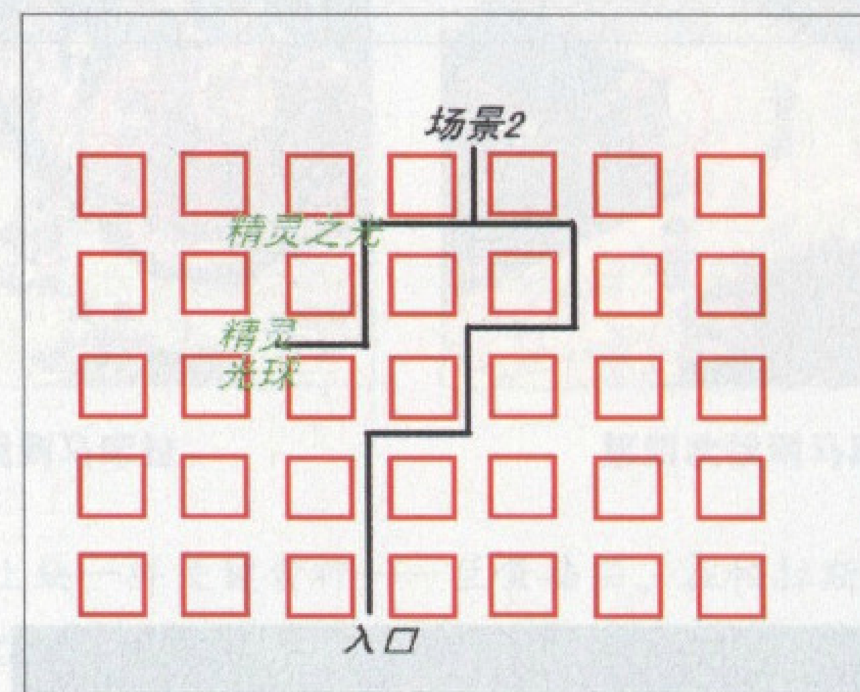
③埃尔丝家。（提升埃尔丝好感度）

④泰瑞莎家。（提升泰瑞莎好感度）

⑤不如提雅、桑妮雅、埃尔丝家轮流住吧！（提升提雅、桑妮雅、埃尔丝好感度）



花园迷宫1



花园迷宫2

穿过花园迷宫来到一间小木屋前，嘉贝叶拉公主正失望地离开，原来自从几年前统领罗希的妹妹蜜儿溺水死亡后，法蓝就一直对此耿耿于怀，终日面无笑容，因此疏远了公主。向法蓝说明来意，他立刻和众人赶回提克亚达城。

支线补充

30.在小木屋柜子里按回车键可以找到“绿痕青影”，在床上可以找到堤雅家传戒指。

31.在朵蕾花园迷宫里可以找到“多瑙蕈丝”。



家传戒指&绿痕青影 →

向城主蓝道斯报告情况，得到的消息是异教徒已经展开攻击，占领了斯巴德监狱，并以囚犯为人质。克雷格认为率大军攻击未必有用，决定由自己带领法蓝等人突击。

出城来到斯巴德监狱，穿过地底矿井后来到一处遗迹。正寻求出路时上方突降机关，反应稍慢的法蓝和桑妮雅被困铁笼，此时


红宝石&牛魔人

艾斯依弗教的巴蕉女王乌玛突然出现，这个有点神经质的女人居然是因为当不上王妃而加入异教。打败她的机械狮阿尔法后，她又率两只机械狮子亲自上阵，再次将其打败，她拉动机关逃之夭夭。来到左边发现有个手闸机关，按照从左到右的顺序把手闸扳成上、下、下、下、下救出被困的法蓝和桑妮雅。走出遗迹又来到四神迷宫，地板上刻画着青龙、朱雀、白虎、玄武四大神兽。这里的四只神兽分别代表上（玄武）、下（朱雀）、左（白虎）、右（青龙）四个方位，每走到一块地板，其它地板上便会发出粉红色的光芒，此时按照发光的地板数，对照脚下的图案所表示的方向走即可顺利过关。举个例子，如果走到玄武上，有两块地板发光，那么就往上走两步，走完后按提示继续。通过后拉动墙上的开关，打败大恶魔（获得召唤兽大恶魔）终于回到地面，不过出口竟然是统领罗希的卧房。

支线补充

32.牛魔人：在矿井里调查一堆宝石后会得到红宝石，之后牛魔人就会出现，选择“不让开”，打败它后即可得到召唤兽牛魔人。

33.遗迹中的宝箱：遗迹的四面有四只宝箱，不过都被锁在铁笼里，扳动手闸即可开笼取宝。左上：高等伤药（下、上、上、下、下），左下：深蓝冰晶（下、下、上、上、下），右上：大地精气（下、下、下、上、上），右下：精灵光球（上、下、下、下、上）。

34.幻影迷宫：通过四神迷宫打败大恶魔后，不要拉动机关，往回走故意踏错地板就会落到下面的幻影迷宫，克雷格会与埃尔丝独处，她会趁机询问克雷格到底喜欢谁：

①桑妮雅。（大幅提升桑妮雅好感度）

②堤雅。（大幅提升堤雅好感度）

③泰瑞莎。（大幅提升泰瑞莎好感度）

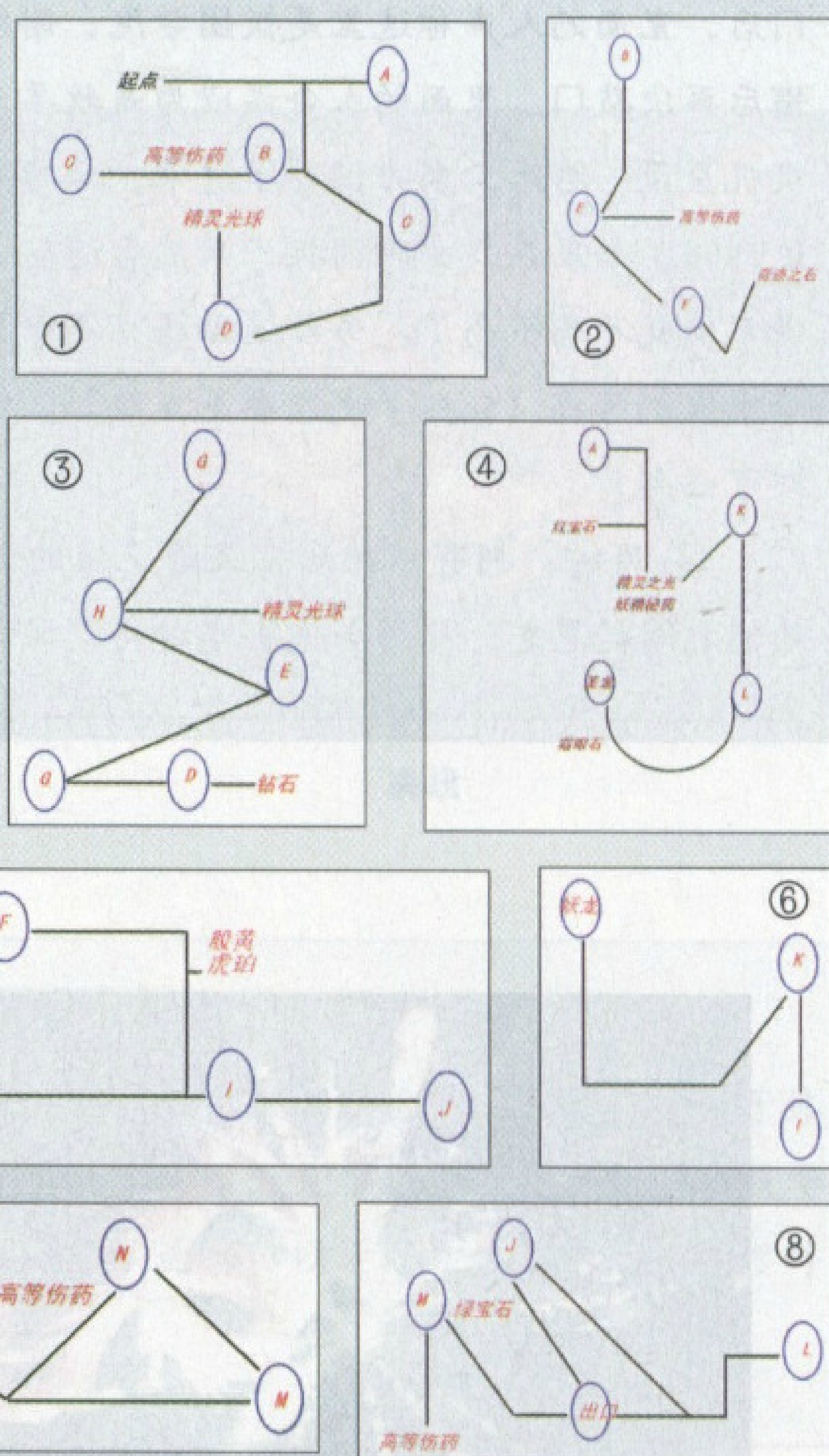
④埃尔丝。（大幅提升埃尔丝好感度）

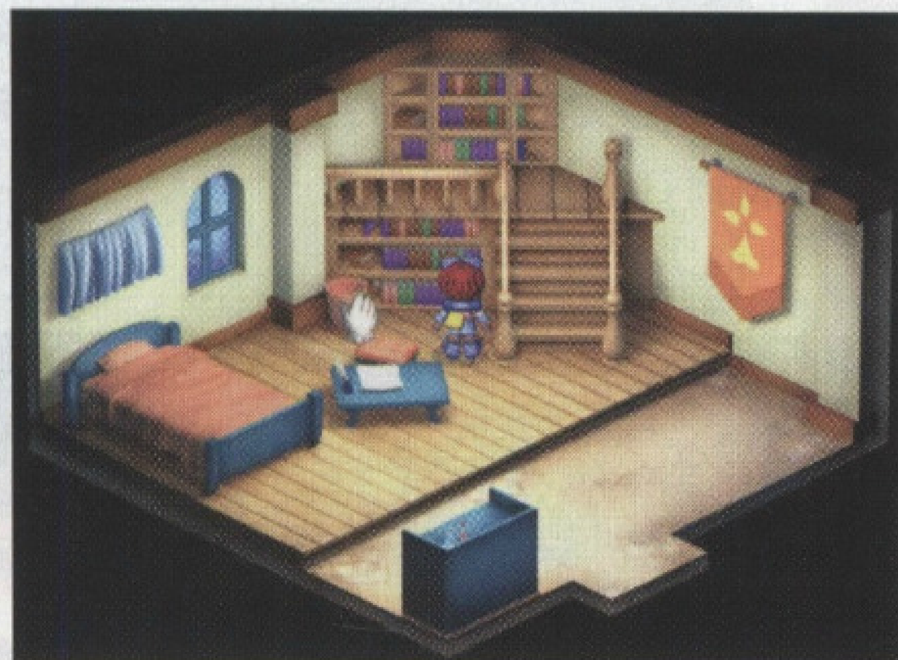
如果一开始就故意掉下去，那么就得不到召唤兽大恶魔了。

35.魔龙、邪龙、圣龙：在幻影迷宫中有三处洞穴，揭开石壁上的封印即可释放魔龙、邪龙、圣龙（必须先释放魔龙、邪龙），打败它们后即可取得召唤兽魔龙、邪龙、圣龙。

36.在幻影迷宫里可以得到“殷黄琥珀”。

37.在罗希房里的桶中可以找到“人鱼眼泪”。




人鱼眼泪

尽管法蓝深信罗希不会通敌，但泰瑞莎还是在屋内发现了证据，现在无论如何也要大义灭亲了。众人赶去报告蓝道斯，不幸的是，罗希已于早晨带着嘉贝叶拉公主出城了。法蓝推测他们可能去了朵蕾花园，为防他调虎离山，众人决定再去一趟朵蕾花园。赶到朵蕾花园一看，罗希果然在此。身份被拆穿的他带着两只机械狮子攻了过来。打败他后，道耳骑着机械鸟从天而降，责骂罗希办事不力，并施法杀死了公主。忍无可忍的克雷格威胁要将时空冒险器销毁，断绝道耳的后路，这才暂时遏制住了他，道耳悻悻而去。此时罗希才道出苦衷，原来他是为了报答道耳帮他复活了被淹死的公主，现在公主再次死去，罗希心灰意冷。正当众人一筹莫展时，埃尔丝称她住在奇塔之家的师兄夏洛帝懂得复活之术，也许能救活公主，于是众人立刻赶往奇塔之家。

支线补充

38.寻找雷神：在提克亚达城堡二楼左边第二间房里遇到侍卫长，他正为丢失了雷神弓而焦急万分。在发展完一眼村后，可以到打败邪恶之眼的洞里向流浪汉光光花1500元购买雷神弓。回城到雷神像前将雷神弓放回去可得到召唤兽雷神。

39.新式武器：在武器店会遇到筹集研究经费的芙里达，出资4000元，在完成监狱的任务后可以在这里买到少有的钻石武器。

40.骗人的抽奖：在提克亚达城口会遇到达克，交谈后选择“好，就试试手气”参加免费抽奖，结果抽到了一等大奖，奖金10000元，他会回去回复老板。之后第二次遇到他时他会要求先交1000元的税才能发放奖金，此时选择“这一定是骗人的，才不上当”，他会拔腿开溜。在城里找到受骗的埃瑞亚交谈，可提升生命值上限3点。

41.汉娜的提问：汉娜的子女和一名猫人相爱了，究竟不同种族之间的婚姻应不应该呢？选择“没问题”会提升桑妮雅的好感度。

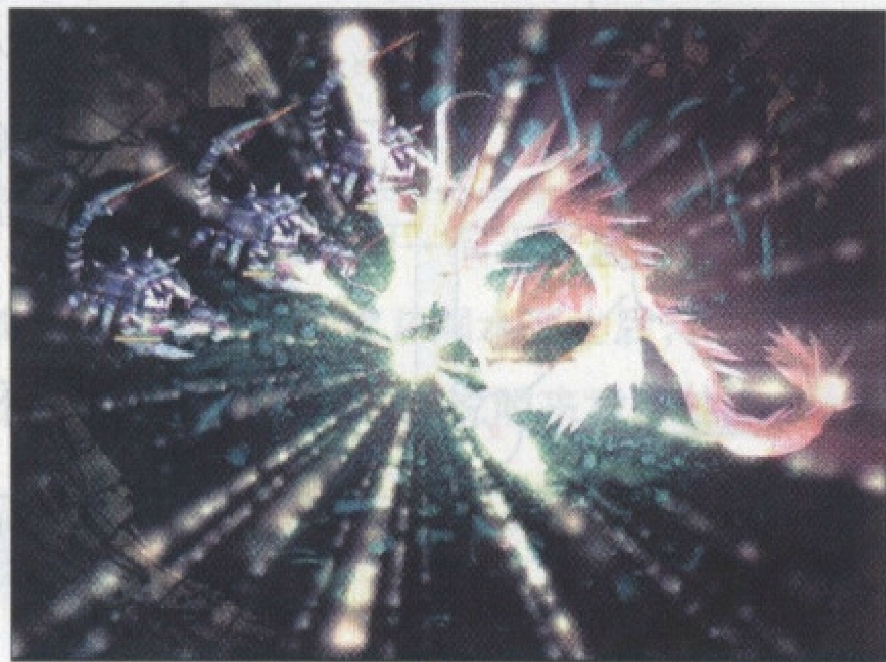
42.情人项链：提克亚达城中有一位爱情专家杰尔，交谈后选择“有”，之后可以花500元买到情人项链，给任一女孩佩戴均可提升和她的好感度。

43.饭团学院之谜：提克亚达城北的民宅里时而传出细微的声音，异常神秘。敲门后，里面的人声称这里是饭团学院，谢绝参观。等穿上纯白羊皮衣并戴上纯白羊皮帽后再次敲门，里面的人会误以为是牧羊老师来了，进去后会发现四只可爱的米力，叽叽歪歪一番后，米力们扑了过来。米力是超级供奉品，每喂一只都能让魔兽供奉值达到99，如果在战斗时捕捉三只然后逃跑，再进去后又会有四只米力，重复几次魔神供奉值就不愁不高了。另外这里还有不少物品——北风布袋、奇迹之石、精灵光球、松露熏制烤鸡（纯白羊皮衣参见支线21，纯白羊皮帽在发展后的一眼村买到雷神弓后即可买到）。


饭团学院

44.风神：拥有水神后在朵蕾花园的出口会遇上风神，他会要求你交出水神了结他们之间的恩怨。交给会失去水神得到风神，不交出并战胜他即可得到召唤兽风神。

第五章 上奇塔造访法师 下炼狱搜寻魂魄


圣龙神威

鸟人族的奇塔之家是一棵参天的古木，来到最上方的小屋内见到埃尔丝的师兄夏洛帝，多年没见的夏洛帝竟然要先和师妹打一架才肯帮忙。打败他后夏洛帝如约答应帮忙，但在此之前必须要收集到死者的7个魂魄，并要有人愿意贡献出30年的寿命方可实施复活之术，法蓝当即表示愿意牺牲30年来救活公主。夏洛帝交给众人一颗火珠，用此珠到公主死去的湖里吸干湖水即可进入炼狱。于是众人拿着火珠赶到朵蕾花园的湖畔边，使用火珠吸干湖水，不料湖内的蛟龙因此愤怒。打败它后众人绕着湖底的泥路来到炼狱前（得到召唤兽蛟龙），此时泰瑞莎因不忍法蓝要贡献出30年的寿命，负气离开，众人无奈但还是先进炼狱要紧。在炼狱中两边的山洞里找到公主的6个魂魄后回到入口找到第7个魂魄，正当大功告成之际，炼狱的死神突然出现，拦住去路，将其打败后众人迅速赶回奇塔之家复活公主（得到召唤兽死神）。

支线补充

45.偷玉米贼：奇塔之家的戈登所种的玉米连遭偷吃，他正为此烦恼不已。到入口处玉米田附近发现正在偷吃玉米的黄金巨人，打败他后得到召唤兽黄金巨人。回复戈登可以得到戈登晶穗玉米。

46.在奇塔之家入口处的左边可以找到龙葵草。


龙葵草 →

支线补充



天使羽翼

47.想学魔法的萨路嘉：在奇塔之家有位想学魔法的萨路嘉，但她缺少10枚月光魔石和10瓶恶臭药水。找到这些后选择“魔石易得，宝剑难求，说什么也要和地萨路嘉交换”就能得到火焰剑（恶臭药水在斯巴德监狱打丧尸和木乃伊即可，月光魔石在发展后的一眼村杂货铺里，可以以单价26元买到）。

48.在村长家的柜子里可以找到天使羽翼。

49.地狱犬：在炼狱右边会发现一个宝箱，走近时会出现守护宝箱的地狱犬赛布洛斯，它告诫众人不准去碰那个宝箱。再次走近就会激怒赛布洛斯，打败它后得到召唤兽赛布洛斯。

50.成套骷髅装备：在炼狱中可以收集到成套的骷髅装备，穿上会有特殊效果加成。

回到夏洛帝家中，夏洛帝拿着魂魄去制作生命光球，要众人稍候片刻。闲逛到村长家拜访爱唱歌的叶塔（村长家里往右），却在后花园里看到了正在向她示爱的道耳。揭穿他的罪行并打败他后，他依然执迷不悟，声称自己在冰原建立了新的实验基地，依靠冰原底下的强大魔力可以自行穿梭时空，克雷格的王牌已经无用。此时一名异教徒前来寻找道耳，追出后花园，奇塔之家竟然被道耳一把大火烧尽，失去理智的鸟族把帐全部算到了克雷格等人身上，百口莫辩的众人连同叶塔一起被鸟族们赶出了奇塔之家。在村口遇到夏洛帝，他将公主的生命光球交给众人，并提醒大家道耳的下一个目标可能是猫族的塞尔利亚部落。桑妮雅担心同胞的安危先行离去，而众人则拿着生命光球赶回提克亚达城（此后无法进入奇塔之家）。在提克亚达城堡的二楼，罗希代替法蓝献出了30年的生命，蓝道斯也被他对公主的真情打动而宽恕了他。


决战

支线补充

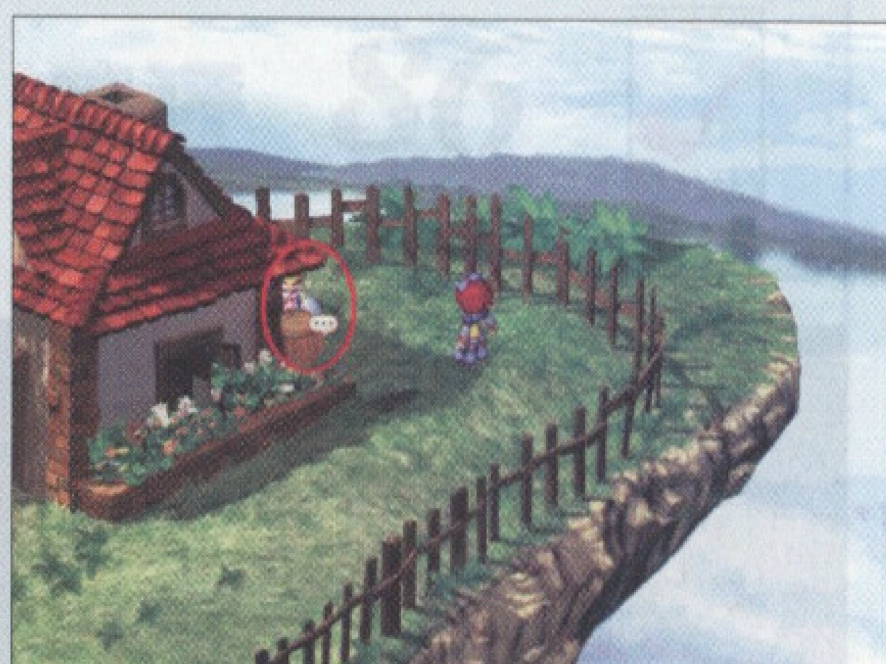
51.林立翔与季青平：救活公主后来到朵蕾花园的小木屋边，在栅栏处会听到阵阵歌声，听五次后夏洛帝会跑来说自己的儿子林立翔跟着季青平闯荡演艺圈颇不顺利。现在季青平准备放弃立翔，立翔一气之下也不知道跑哪儿去了。克雷格答应帮助夏洛帝找季青平说理，在提城内找到季青平后回到花园，在小木屋后面找到立翔，他会向克雷格征求意见。选择“以牙还牙，以眼还眼”可得到奇塔风琴；选择“想想夏洛帝”可得到星盾项链。



听到林立翔的歌声。



找到季青平。


找到林立翔。










第六章 猫族部落惹是非 冰原基地泯恩仇。

公主顺利地被救活，接下来应该去看看桑妮雅了。来到塞尔利亚部落，这里似乎没有遭到异教袭击，猫儿们毫无损失，打听之后这里唯一不正常的是从来不生病的桑妮雅在回来后居然病倒了。

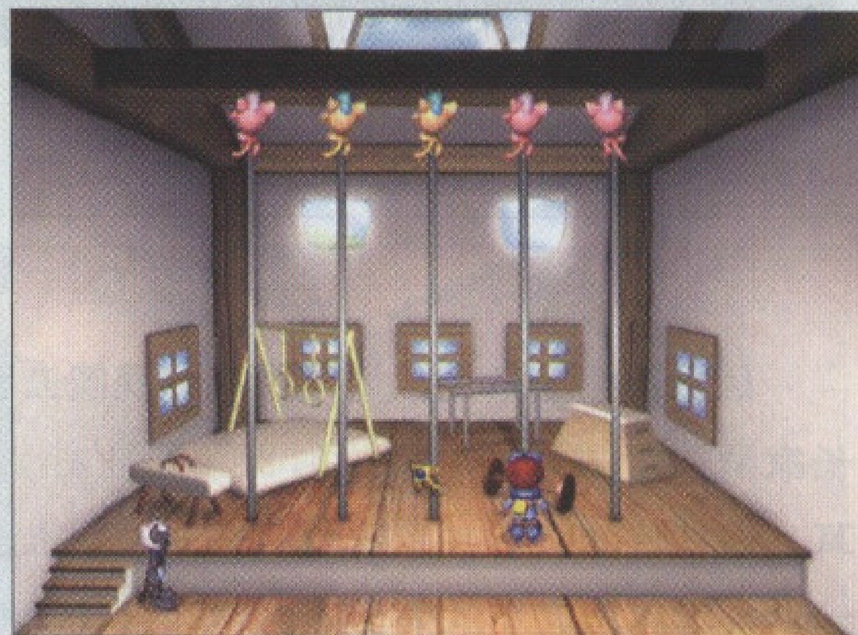
支线补充

52.赶猫上竿：在民宅里会遇到小猫训练师，他正为无法让五只小猫学会爬竿而烦恼，帮助他把小猫赶上竿头后可以得到500元。

53.揭发骗人的传教士：猫神像前有位神官，正在欺骗人们入会，一旁的捕快混世魔猫一直在调查此事，但苦于没有证据无法抓人。在钟楼边找到神官的营运计划书交给混世魔猫，神官终于被绳之以法。此时猫神像会裂开，被困的时空之神重见天日，感谢众人的帮助并加入队伍，得到召唤兽时空之神。

54.NP鸡：完成支线53后，在钟楼附近快速转几圈就会遇到NP鸡，打败它们后的经验值很高，抓起来也可以高价变卖，不过NP鸡只有五六只。

55.盖美拉：村子的东北角有一座吊桥，靠近后卫兵会告诫桥的另一边有怪兽。再次走过去卫兵会逃跑，盖美拉会从另一边出现，打败它后可以得到召唤兽盖美拉。


赶猫上竿。


发现罪证。


召唤出时空之神助阵。


找到肥肥的NP鸡。

赶到桑妮雅家见到她母亲猫王瑟烈斯特，她邀克雷格一人进屋看望桑妮雅。进屋后桑妮雅并不在，瑟烈斯特询问克雷格与桑妮雅的关系，这里出现对话选择：

①坦白承认自己喜欢桑妮雅。（提升桑妮雅好感度）
②一直把桑妮雅当成可爱的妹妹来对待。


正确的拼图

得知克雷格很照顾桑妮雅后，瑟烈斯特要求他帮助桑妮雅成为女帝，克雷格拒绝后，瑟烈斯特一怒将其击昏。克雷格醒来后发现自己和同伴被关在阁楼内，脚下的地板上有一幅被打乱的拼图。按照墙上的图案拼好后，一旁出现了地道（如果拼不出来，可以让埃尔丝使用魔法离开，拼出来可以提升埃尔丝的好感度）。下楼梯后不远发现一名艾斯依弗教徒，抓住他盘问后得知教会已被未来女帝击溃而解散了。放走他来到大厅，发现瑟烈斯特和道耳在厅前谈话，偷听中得知艾斯依弗教真正的教主竟然是瑟烈斯特！此时双方发生争执，道耳出手杀死瑟烈斯特，众人赶上去打伤道耳，不料桑妮雅此时正好进来，道耳趁机把杀人之罪推给克雷格等人。桑妮雅信以为真，失去理智向众人扑来，打败她后众人只得暂时逃离。出大厅走过冰原迷阵，众人慌不择

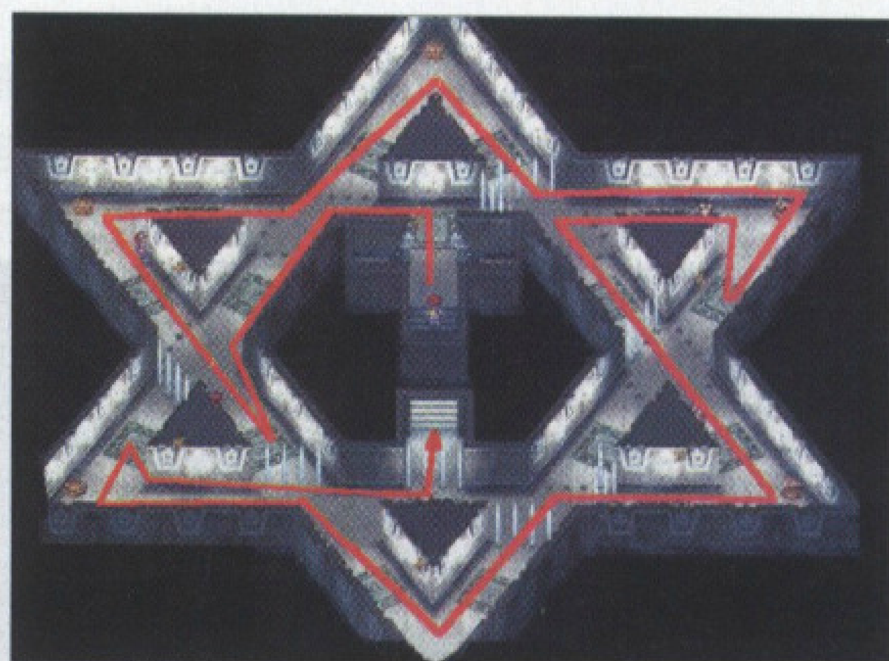
路地来到冰原。此时桑妮雅和道耳追了过来，没有发现众人，道耳提议先去冰原基地准备一下步行动。

支线补充

56.地道内可以收集到成套虫王装备，穿戴后可以有特殊效果的加成。
57.毒魔：在冰原迷阵内会路过一间木屋，毒魔正在这里念咒，走近被他发现后会出手攻击。打败他后得到召唤兽毒魔。
58.在毒魔的小木屋前可以找到魔咒。

往右边进入冰原基地（此前建议往左回大地图补充药物，完成未完成的支线），一楼的道路上充满火焰，小心躲过后进入一间四面飞剑的房间（这里被剑刺中会减血，中央有个精灵之光），突破后来到布满剑栏的六芒星阵，踩准机关后进入最后的迷宫。通过迷宫来到道耳的实验室，再次将其打败后，他架住桑妮雅要挟众人（如果和桑妮雅好感度最高，她会逃脱，否则她会自尽）。失败后丧心病狂的道耳召唤出诺瓦帝国魔力最强的冰原魔神企图毁灭一切，受到埃尔丝干扰后不慎与冰原魔神合体，最终的决战开始了……

看着化为灰烬的魔神合体，克雷格不禁想起了以前和道耳快乐的研究生活。那时虽然没有经费、没有人支持，却有着说不出的快乐。如今一切都结束了，再也没有实验时的欢声笑语，再也没有师徒共进的美好生活，有的只是一份悲哀和惆怅。这趟充满欢乐与悲伤的冒险之旅也在此画上了句号，不管是谁最终当上了女帝，每个参与的人都将会对这趟旅程刻骨铭心。


六角星地图

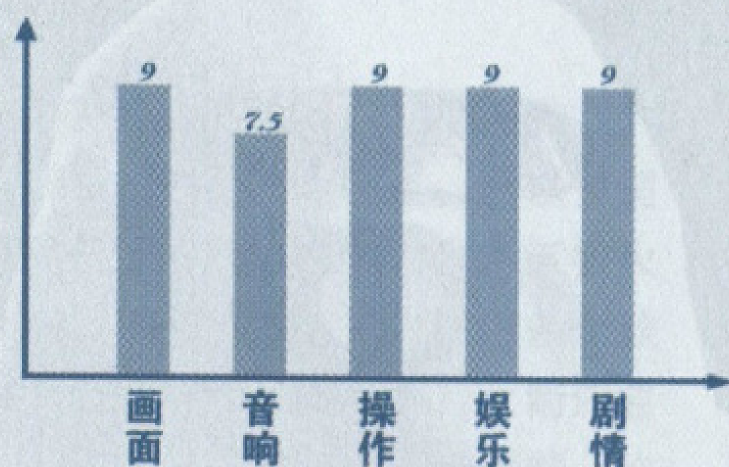

结局


▲二十魔神

总评 86



制作	大宇NPC小组	发行	大宇资讯
载体	CD×3	类型	角色扮演
语言	中文	环境	Win98/2000/Me



《猪兔大战》上手指南

■北京 御风 · Littlewing

S.W.I.N.E.







游戏背景

猪兔为什么会发生大战？那是因为猪族和兔族本是两个独立自主的国家，然而就在8月3日那天，在猪族领袖铁牙将军的指挥下，猪族国家军队对兔族发动了闪电战。在两个星期内，蓄谋已久的猪族以摧枯拉朽之式粉碎了兔族的微弱抵抗，一直打到兔族的首都。爱好和平的兔民惨遭猪兵屠戮，安详宁静的村庄和城市都被夷为平地。后来，清醒过来的兔族战士发起了坚决的反击，他们组成了一支精锐的游击队，要让猪们为自己的愚蠢行为付出代价！

操作及快捷键

在《猪兔大战》中，所有的游戏指令都可用鼠标来完成。但和所有的RTS游戏一样，将鼠标和键盘结合起来使用将让你控制起来更加得心应手。《猪兔大战》中视角的转换并非自动跟随，而是通过方向键和鼠标的移动来实现的。以下为常用快捷键：

移动视角：方向键或鼠标

旋转视角：Delete键和PgDn键，也可以同时按住鼠标左右键再移动鼠标。

调整视角高度：HOME键和END键；+键和–键，也可以用鼠标滚轮。

移动：M

攻击：A

停止：S

特别的能力：X

暂停：空格键

单位编队：Ctrl+I~9

选择编队：1~9

游戏菜单：ESC

快速的保存：F6

快速的读取：F9

聊天：回车键

双方武力介绍

在游戏中通过摧毁敌人目标获得SP值，你可以利用这些SP值购买需要的装备和战车，下面笔者就对两个种族的战车和特殊装备予以介绍。

兔子游击队



机动指挥战车

机动指挥战车是进行战场勘查的交通工具，也是唯一能够呼叫空中支援的交通工具。尽管它没有武装，但它是所有单位中视觉范围最大的，加之它较快的移动速度和轻巧的体形，可以用来进行侦察。在指挥车附近的己方单位视野会大幅度增加，通常用它来配合射程远但视野狭窄的火炮。

特别的能力：请求对一个指定的位置进行空中打击。



拖拉型机动车

它可以拖动指定的补给型装置和战场上的一些特殊车辆。拖拉型机动车是战斗的必须装备，它将为你提供充足的补给，你也可以用牵引车来拖走敌人的车辆。在完成任务的过程中它是必不可少的，要注意保护好你的拖拉型机动车。

特别的能力：牵引。



火炮

火炮适合破坏远处的目标，具有超远的射程和强大的火力。火炮只有当支架放下来的时候才能开火，而且在支开和收起支架的时候，需要一段时间，与《星际争霸》中人族的坦克相似。火炮是射程最远的作战单位，但它的能见范围非常有限。因此最好将它和机动指挥战车结合起来使用。火炮的单兵作战能力很差，但由于它是游戏中最容易升级的单位且造价低廉，妥善的使用它将为你节约大量的资源。

特别的能力：放下和收起支架。



轻型坦克

轻型坦克是最快速的履带式战车，适合攻击单独目标。它具有完善的活力和低廉的价格，你可以大量使用它们来对抗入侵者。在坦克钻入地下之后，它只能被不使用直接炮火攻击的作战单位所损害，例如火炮、火箭、重型装甲车或轰炸机。

特别的能力：能钻入地下，这样一来可以增加它的装甲强度。



碾压者

碾压者移动速度很慢，但拥有强大的火力，它最适合用来破坏敌人的暗堡、燃料库等建筑，它能够缩回它的枪筒使其较不易受敌人炮火的伤害。

特别的能力：能缩回枪筒以减少受伤损害。



火箭发射器

火箭发射器具有惊人的破坏效果。但是由于它的射击精度较差，所以更适合用来攻击固定目标或者移动相对缓慢的重型战车。它能同时发射五枚火箭，当然再次装填弹药会花上很长时间。它的特别能力在同时对付多个敌人时十分有效，多枚火箭的齐射会打击相当大的一片范围，而且火箭还会对攻击点周围的战车造成喷溅式的伤害。由于它的移动速度极其缓慢，你必须在它的周围布置其他战车来予以保护。此外在使用火箭发射器的特殊能力的时候，它的弹药消耗得很快，所以你必须同时配备弹药补给装置。

特别的能力：能同时发射多枚火箭。



坦克杀手

坦克杀手是对抗坦克最有效的快速装甲车，配备恐怖的穿甲性火力。当它们集团作战的时候更是威力倍增。

特别的功能：没有。



布雷战车

布雷战车通常是用于防守薄弱的地段，它可以携带大量的地雷，并给通过雷区的敌人造成一定的麻烦。但由于地雷的局限性和较差的攻击力，以及布雷所需要的相对复杂的操作，加之它的价格也并非低廉，所以笔者建议在正面的战斗中不必使用布雷战车。

特别的功能：在指定的地点布雷。



侦察型战车

侦察车是游戏中价格最为低廉的战斗单位，相应的它的火力也是最弱的。独特的悬浮气垫装置能让它穿越河流和一些复杂的地形。与战斗相比，侦察车更适合用来探索地图和了解敌人的火力部署。

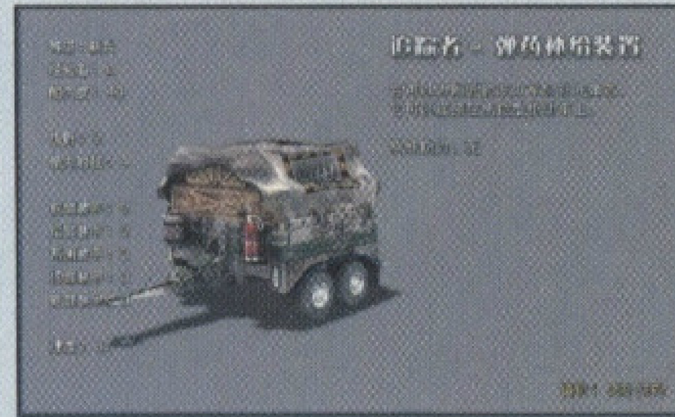
特别的功能：能涉水。



移动堡垒

兔族威力最大的地面武器，它的原子能动力火炮可以一炮掀翻一辆小型战车。由于它的动力完全由原子能提供，所以它不需要任何的弹药和燃料补给。通过牺牲速度来换取的厚重装甲使它在轻型坦克之中如入无人之境。这种只有在战斗后期才能拥有的终极武器造价极其昂贵，如果你打算使用它，就要在前期多积攒些SP值。珍惜你的每一辆活动堡垒，因为它升级所需的经验值是普通战车的两倍！

特别的功能：没有。



追踪者

必须依靠拖拉型机动车才能够移动，能为你的部队补充弹药。方法是选定你需要补给的战车，然后用鼠标右键点击弹药补给装置。或者选定拖车，用右键点击需要补给的车辆（补给车辆必须在拖车视野范围内）。

特别的功能：没有。



追踪者

必须依靠拖拉型机动车才能够移动，能为你的部队补充燃料。

特别的功能：没有。



追踪者

必须依靠拖拉型机动车才能够移动，能恢复周围部队的耐久度。

特别的功能：没有

猪族军队

猪族的单位大多造价较高，但是他们的攻击力和防御力也要超过兔族的战车。

坦克

坦克是猪族最快的履带式战车，适合攻击单独目标，它具有完善的活力和低廉的价格，在坦克钻入地下之后，它只能被不使用直接炮火攻击的作战单位所损害。

特别的能力：能钻入地下，这样一来可以增加它的装甲强度。

重型坦克

肥猪重型坦克装备厚重的装甲，是性价比极高的战争机器。它可以直接冲撞前方的车辆和障碍物，也能直接把护栏、树木等压得粉碎，这到是和蛮猪们横冲直撞的性格颇为般配。无论集团作战还是单独作战，它们都是猪族的绝对主力。

特别的功能：能碾过一般的障碍物。

碾压者

碾压者移动速度很慢，但拥有强大的火力，最适合用来破坏敌人的暗堡、燃料库等建筑，它能缩回枪筒使其较不易受敌人炮火的伤害。猪族的碾压者使用比兔族伤害更大的双管巨型火炮，能为友军提供强大的火力支援。

特别的能力：能缩回枪筒以减少受伤损害。

火箭发射器

火箭发射器具有惊人的破坏效果。但由于它的射击精度较差，所以更适合用来攻击固定目标或者移动相对缓慢的重型战车，在战斗中它必须同时配备弹药补给装置。

特别的能力：能同时发射五枚火箭。

布雷战车

布雷战车通常用于防守薄弱的地段，但是由于地雷的局限性，笔者建议在正面的战斗中不要使用布雷车。

特别的功能:在指定的地点布雷。

机动指挥战车

猪族的机动指挥战车是少量几个在各项属性上低于兔族的车辆。它的移动速度和燃料消耗与兔族指挥车相比都处于劣势，所以在战斗中不能让它过于接近前线。指挥车是所有的单位中视觉范围最大的，加之它较快的移动速度和轻巧的体形，可以用来进行侦察。

特别的能力: 请求对一个指定的位置进行空中打击。



侦察型战车

野猪侦察车是快速敏捷的战争交通工具。与兔族侦察车相比更具实战价值，当形成数量之后可以与对手的轻型坦克集团抗衡，它们同样能穿越水域。

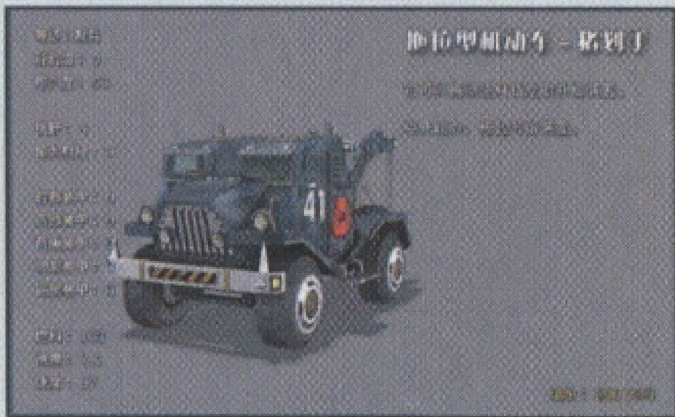
特别的功能：能涉水。



火炮

火炮适合破坏远处的目标，但只有当支架放下来的时候才能开火。火炮不是用于前线的作战单位，应该从你的后方用雨点般的炮火打击前线的敌人。

特别的能力：放下和收起支架。



拖拉型机动车

它可以拖动指定的补给型装置和战场上的一些特殊车辆。拖拉型机动车是战斗的必须装备，它将为你提供充足的补给，也可以用来拖走敌人的车辆。

特别的能力：牵引。



移动堡垒

看看这些皮糙肉厚的铁家伙和它们烟囱粗的炮管就知道，这些酷似野猪的坦克足以捣毁挡在它们面前的任何东西，而且它们不需要燃料供给。

特别的能力：没有。

特殊装备

在购买单位的菜单中，只要你点击某个已有的单位，画面下放就能罗列出它可以携带的特殊装备，通常一个单位最多只能携带三种特殊装备。而购买特殊装备也同样要消耗不菲的SP值，所以购买之前务必慎重。

燃料箱：增加燃料容量，让单位能在补给燃料之前长时间的行动。

弹药：增加弹药容量，让单位能在需要重新装填之前长时间的开火。

地雷探测器：能找出在地图上的地雷。

望远镜：能增加部队的视野，让他们更早的发现敌人。

修理包：如果一个单位的装甲损毁到一定的程度，它将会自动进行修理。

强力发动机：装备了强力发动机的战车行进速度将会有大幅度提高。

装甲：增加部队的防御力，让他们在战斗中能存活更长时间。

特别的兔子装备：胡萝卜能量饮料，是兔子最喜欢的饮料，能让兔子们心情愉快，士气高涨。

特别的猪装备：猪石酒，猪族的国家啤酒，是增加士气的最好方法。



作战心得

RTS最大的魅力就在于人与人之间的对抗，《猪兔大战》除了支持局域网对战外，还能通过目前最流行的网络游戏软件GameSpy连入Internet，与世界各地的玩家一决高低。你只需在安装《猪兔大战》之后，安装光盘中自代的GameSpy即可。运行Gamespy之后，它会自动搜索出你的电脑上所有能通过Gamespy连入互联网的游戏。你在左边的菜单中选择Game，即可看到游戏列表，点击《猪兔大战》的图标就可以进入相应的聊天室。屏幕上会显示出目前已有的游戏列表，点击join即可加入。对于国内的玩家，建议选择Ping值在500以下的1vs1游戏进入，以保证游戏能流畅的运行。你也可以选择自建游戏，建立一个游戏之后你需要设定：

1.给每个玩家用于购买单位的策略点数。

2.游戏模式：死亡竞赛模式、倒数计时模式、征服模式、夺旗模式。

3.使用的地图。

4.可用的设备。

5.弹药的极限（或无限的弹药）。

6.燃料的极限（或无限的燃料）。

7.是否支持空中打击。

8.能否在任务的执行中购买单位。

确定保存了设置选项后，在军队装备菜单中，装配你想要在战争中使用的单位。点击“新组建”按钮即可装备好一支新的部队，购买画面随后将会出现，你可以使用编辑选项来修改已组建的军队，点击删除按键则可去掉你刚才的选择。如果你喜欢，可以创建并保存多种军队装备。下面笔者就将自己在联网作战中的一些心得体会逐一讲解，以便大家能够更快的加入到这即轻松搞笑，又激烈火爆的猪兔大战中。

1.鼠标和键盘混合使用。如果你是一个《星际争霸》的爱好者，那么你将很快的适应《猪兔大战》的操作方式。控制游戏单位的大部分快捷键都与《星际争霸》类似。笔者推荐用键盘上的方向键来移动视角，这样能够提高鼠标的使用效率。

2.合理的编队，把相同种类的战车编到一起以便于控制。游戏也提供扩编的方法，比如你在游戏进行中购买新的单位后，想把它加入已有的1号编队中，可以先用“1”键选取1号编队，然后按住shift，用鼠标选中新的单位，再按“Ctrl+1”就可以了。

3.在游戏中要记得随时调整你的视角，跟随主力部队的行进路线，以避免不必要的损失。当你选中一个单位之后用鼠标右键点击另一个单位的时候，它就会跟随着这个后选中的单位移动。这一功能最适合拖拉型机动车，可保证它不会掉队或离部队过远。

4.留心战场情况。当你把鼠标移动到敌人的单位上，画面上就会显示出它的生命值。尽量让你的部队先攻击生命值较少的敌人，可迅速削弱对手的战斗力。

5.当你把鼠标放在己方单位上时，就会显示出它的生命、弹药和燃料值，尽量让你受伤严重的部队撤到后方进行修理，避免不必要的损失。如果你看见某个单位的燃料（F）或者弹药（A）槽在闪烁，表示那个单位的相应的物质供应已经很少了，需要马上补充。

6.在游戏进行过程中，通过打击敌人，能够获得一定的SP值，使你可以在战斗中购买单位。但你一次只能购买一个单位，购买之后必须尽快确定投降点，而后会有一架直升机把它运送到指定的地点。

7.在画面左下角的小地图中，己方单位用绿色表示，盟友则是黄色，一











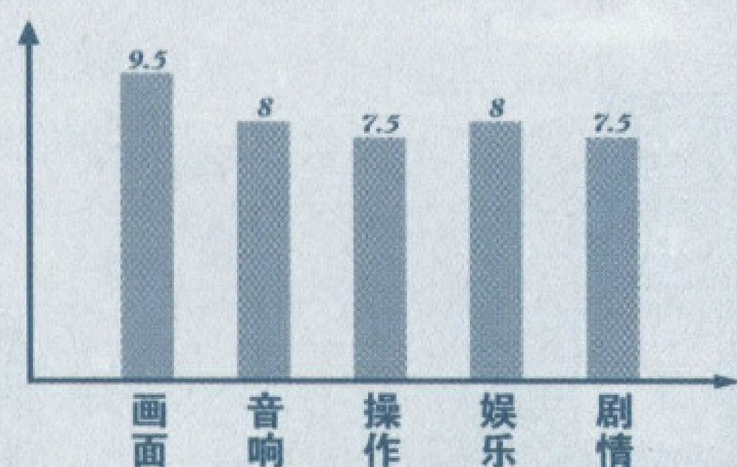




总评 83



制作	Stormregion	发行	Fishtank/怡采科技
载体	CD×2	类型	角色扮演
语言	英文/中文	环境	Win98/2000/Me



旦发现红色的敌人单位，要立刻在小地图上点击相应的位置把画面切换到战场。

8.合理利用地形。在《猪兔大战》中，地形对部队的行进和战斗的结果起着至关重要的作用。部队爬坡的时候速度会变慢，而下坡的时候则会加速，利用这一点你可以在高处阻击敌人，上坡时行动缓慢的单位是重型火炮最好的靶子。而利用障碍物来防守也是个不错的办法。对于猪族来说，通常是处于进攻方的位置。在进攻兔族的村镇或者基地的时候，切勿从狭窄的路口冲击，猪族钢铁怪物们庞大的体形将会让道路拥堵不堪。最好的方法是用强大火力直接摧毁兔族的防御工事之后再一拥而入，或者索性用一排重型坦克展开野猪式冲锋，碾碎挡在前面的任何障碍。游戏中天气会发生变化，下雨的时候装甲部队在泥泞的道路上会行进缓慢，对防守方更有利些。

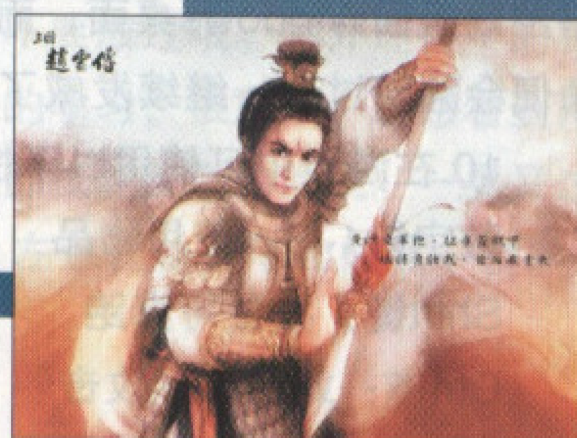
9.善用部队的特殊能力将是你取胜的重要手段。在《猪兔大战》中，象以往即时战略中那种在早期制造大量低级兵种淹没对方的方法不再适用。因为在每场战斗开始的时候，你的战斗单位都是有限的，你必须靠超越对手的战术和战略才能赢得比赛。所以合理利用部队的特殊能力便成了左右战局的重要因素之一。轻型坦克的钻地功能在防守中能发挥巨大的作用，在紧要的位置布置几辆钻地的坦克，能有效的防止一般部队的突击，通常用来保护支起来的火炮。火炮只有展开的时候才有威力，不过一定要用指挥车或侦察车为它扩展视野。在攻坚战的时候，指挥车呼叫空中支援的能力对密集的敌人效果明显，轰炸机能够对大面积的地面目标实施有效打击。不过你要小心，尽量让你的部队远离轰炸地点，因为轰炸机投下的炸弹同样会对你自己的部队造成伤害。

10.珍惜你的每个单位。游戏为战斗单位设定了“经验值”，当你的战车消灭一定数量的敌人目标之后，就能够升级，升级后的单位不论装甲还是攻击力都会有质的提升，而越高级的单位升级所需的经验值也越多。所以在战斗中要尽量减少伤亡，因为即使你有足够的SP点数来购买大量的单位，它们也只是经验值为0的新兵，和久经沙场的那些老兵在战斗力上无法相比。减少伤亡的方法除了要靠良好的微操作之外，及时使用维修拖车也必不可少。根据笔者的经验，在战斗中除了配备火箭发射器时需要弹药拖车外，大部分时候你的弹药和燃料是用不完的，相应的弹药拖车和燃料拖车也就成了鸡肋产品，而维修拖车却在战斗中起着举足轻重的作用。建议在每场战斗之前都购买维修拖车和牵引车，并且在战斗中妥善的保护它们，一辆维修拖车足够供应一个十辆坦克的编队使用。

11.根据地形合理使用SP值。在任务模式中，没有用完的SP值是可以留到下一关继续使用的，所以在前期，除了购买维修拖车和牵引车外，不要添置过多的特殊装备，因为后期昂贵的移动堡垒、坦克杀手、火箭发射器等重型武器将会消耗大量的SP值。而在与玩家的对战中，你应该根据地图选择合适的装备，并且最大限度的使用你的SP值。盲目的把所有SP值都用来购买某一兵种是极不理智的，由于比赛的地形都很复杂，单一兵种往往很难奏效。在这里笔者提供一种常用的组合，首先必须有一辆侦察车作先遣部队，以免在行进的状况下和严阵以待的敌人遭遇。其次是一定要有远近火力的组合，最物美价廉的堪称火炮+轻型坦克。由于它们都很廉价，在数量上就能有所保证，而且轻型坦克在钻地之后无异于小型堡垒，用它们足以掩护架起来的火炮。若是较为平坦的地图，双方遭遇战再所难免，就需要多使用在平原上作战能力较强的重型坦克了，而对于兔族来说，坦克杀手是对付肥猪坦克的不二法门。笔者经常使用的一种组合是大量的侦察车和轻型坦克打游击，再加上两个维修车。由于侦察车、轻型坦克、牵引车的速度都很快，所以一旦发现对方阵地能很快逃离火炮攻击范围。通过不断的游击战打击敌人的零星部队，确定优势之后再发动总攻。这一战术在面对机动性较差的部队且打开空中支援功能的时候显得十分有效。

三国赵云传

■北京 流云



游戏心得

1. “腰带”上的补品每种放一个就行了，因为如果你包里还有同样补品的话，游戏会在你按下快捷键的时候自动先从你包里取“货”。

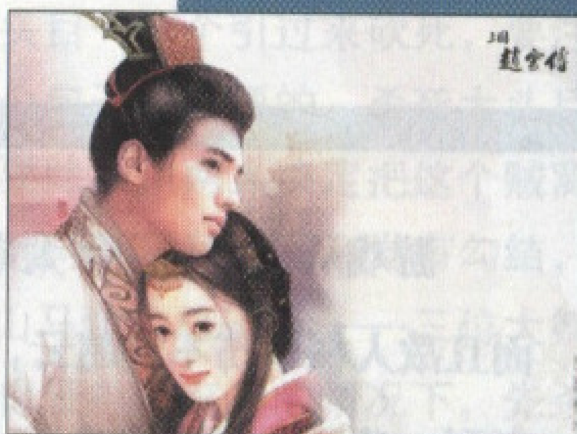
2.如果主角的战马不幸阵亡，可以去找周仓买马。

3.在比较有钱的时候，可以多利用各种符咒，尤其是那些大面积杀伤魔法，即好看又好用。



4.狼头盔是很早就有的装备，千万别扔了，因为到后面就买不到了，而它是炼制鬼面盔的必需品，鬼面盔则是炼制金钢盔的必需品。而狮头盔在长坂坡有的是，不用花钱去买。另外鬼面盔和化影戟还可在荆西地洞的最深处打倒守护法师后取得，利用化影戟可制出龙胆枪。霸王盔和金钢盔都是游戏中后期必备的装备，对体力和杀气都有所提升，前者抗火升225，后者抗冰升225，在不同需要时可选用不同的头盔。

5.桃木剑在黑山三寨主身上（打前存盘，如果没拿到就取档再打），神木剑在盘河大营桥上的骑兵身上，这些都是制作斩妖剑的必须品。倚天剑在从许昌地牢救出华佗后去的那个小客栈里，找书生花20000钱就能买到，有了它，就可以炼制出威力强大的雷光剑。当到达卧龙镇时最好能把斩妖剑和狼牙枪炼出来，杀敌就会像切菜一样简单。打完长坂坡到荆州就可以炼出金钢盔、吸血剑和闪电剑了。



6.在伏牛镇找马时得到学习技能后应尽快升成高级，这样经验长得更快。“马术”和“后勤术”也要尽快升，这样东西装得多，才能试验各种炼制配方。

7.最有用的必杀技就是枪系第二个特技“灵蛇吐信”，在枪2升满10级以前不要升级任何技能和必杀技。因为《赵云传》中毒后是按比例掉血，所以枪2在初期的威力无可想象，先通过转圈跑把大批敌人都团起来，然后用枪2放毒，接着转圈跑，一会儿敌人就都死掉了。而且几乎所有Boss都吃毒，放毒以后转几圈就没血了，随便搞搞就能干



袁绍发兵。



公孙瓒列队迎战。

掉，如果想更快搞定就在升完枪2后升剑3，看中毒后的敌人没多少血了就用剑3震一下，没死的敌人也都晕了，再随便打打也就都解决掉了。

8.荆西地洞是游戏中最变态的一关，共有两层，要一直打到第二层的最右上角才行。洞中敌人法师神出鬼没，攻击方式各不相同，其中的火系攻击伤害力最大，要是被烧个正着，用不了几秒种就“壮烈”了。所以在洞里不要冲得太猛，最好打完一拨敌人就存一次盘。倘若能戴着金刚盔、拿着雷光剑，让同伴NPC在前面跑，自己在后面不停地远距离放电攻击，就可以一杀一大片，但仍不可掉以轻心。

9.由于游戏在安装过升级补丁后仍存在一些BUG，有时会出现主角被一群敌人围住完全无法行动的状况（除了补血什么也干不了，直到挂了为止，我们称之为“打木了”）。发生这种情况时只要马上存档，然后退出游戏返回Windows桌面，而后再次进入游戏取档，刚才“木了”的主角便会醒转过来，继续发威了。

10.在游戏中可使用以下快捷键：

数字键1-8：使用物品

Shift键：按住可奔跑

Ctrl键：站在原地攻击

C键：进入属性界面

A键：切换到弓

S键：切换到剑

D键：切换到枪

Z、X、C键：使用本键位的必杀技



小赵云向哥嫂辞行。



老仙师左慈。

序篇 诛文丑

游戏从袁绍与北平太守公孙瓒争夺冀州开始，和演义中一样，赵云也是从这一战扬名天下的。一开始就是马战，而且敌人根本伤不到赵云，正好通过这一战熟悉一下操作。Boss是袁绍的大将文丑，可惜这一仗中他连赵云的马都砍不到。砍了文丑后游戏正式开始，故事从赵云小时候说起。

上长山拜诗学艺

十几年前，赵云还是个孩子，和夏侯兰、樊娟三人是青梅竹马的朋友。由于看到村子饱受马贼侵害，赵云决定上常山找仙人学习武艺。先到北边家中征得哥哥赵峻和嫂嫂樊秀的同意，又在家中收拾了些东西，然后到村东找到好友夏侯兰，两人动身上了常山，樊娟一直送到山脚下才依依不舍地离开了。

来到山顶上，果然见到一个神仙，原来他就是左慈。左慈不愧是当神仙的，很快就洞悉了两人的性格，决定教赵云剑术和枪术、教夏侯兰玄术。从此，两人各自开始了自己的学艺生涯。一晃几个月过去了，两人各自学到了一些本领，左慈决定给他们一些实践的机会。第一个任务是干掉即将解封的巫术师，地点就在房子后面的地穴中。这



决心报仇。

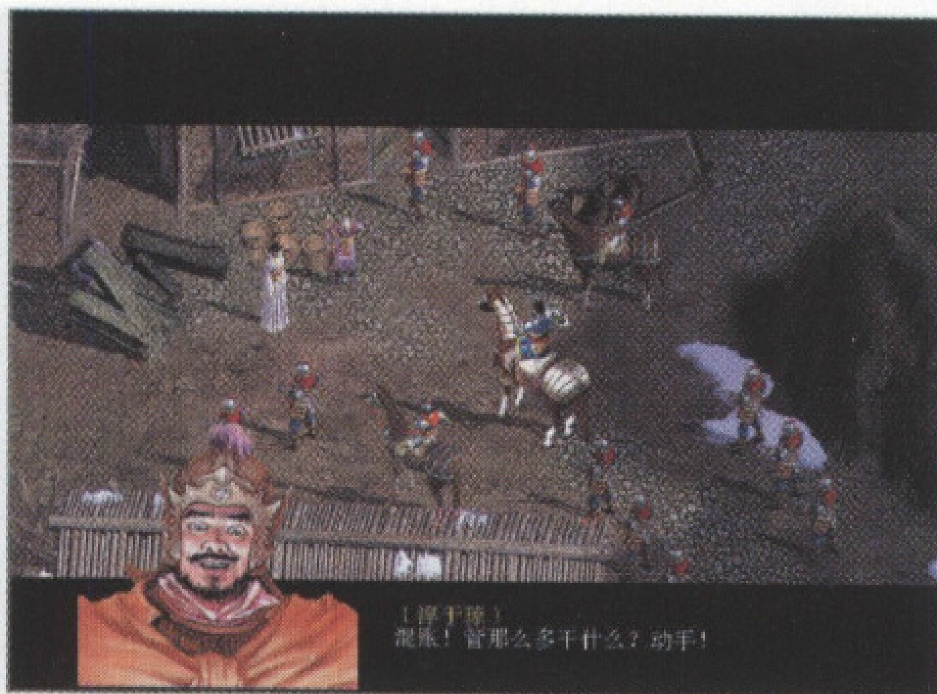


扫荡黑山寨。

个迷宫很简单，只要注意保护NPC（就是夏侯兰）就可以轻松通过（从这里可以看出《赵云传》中的NPC都很“勇猛”，见到敌人就会冲上去猛砍到死，而一旦NPC战死，不是任务失败就是缺少奖励，所以必须随时注意NPC的状况，在必要时或是赶快退出战场把NPC带出来，或是扔个包子在地上让NPC走到包子附近吃了补血）。

第一个任务完成后，左慈又要求赵、夏两人去杀30只野兔。两人在外面一共可杀到29只，而后回来在屋前再杀一只仙兔充数就算完成任务了。左慈又教会了赵云升龙回旋斩和后勤术后，决定给他们稍微难一点的任务——探索古代废墟。

废墟中新出现的祈祷师很厉害，不但神出鬼没，而且攻击方式也多种多样，建议使用弓箭对付他们。杀掉废墟中所有祈祷师后任务就算完成了，注意每个祈祷师身上都有好东西，不要放过哦。另外迷宫中的智慧书一定都要拿到，这个东西关系到技能的学习，很重要。左慈看到两人顺利完成了所有任务，决定把自己的全部技能传授给两人。一晃又过了三年，赵云和夏侯兰顺利完成了学业，左慈让他们下山闯荡一番。



淳于琼要对樊娟下手。

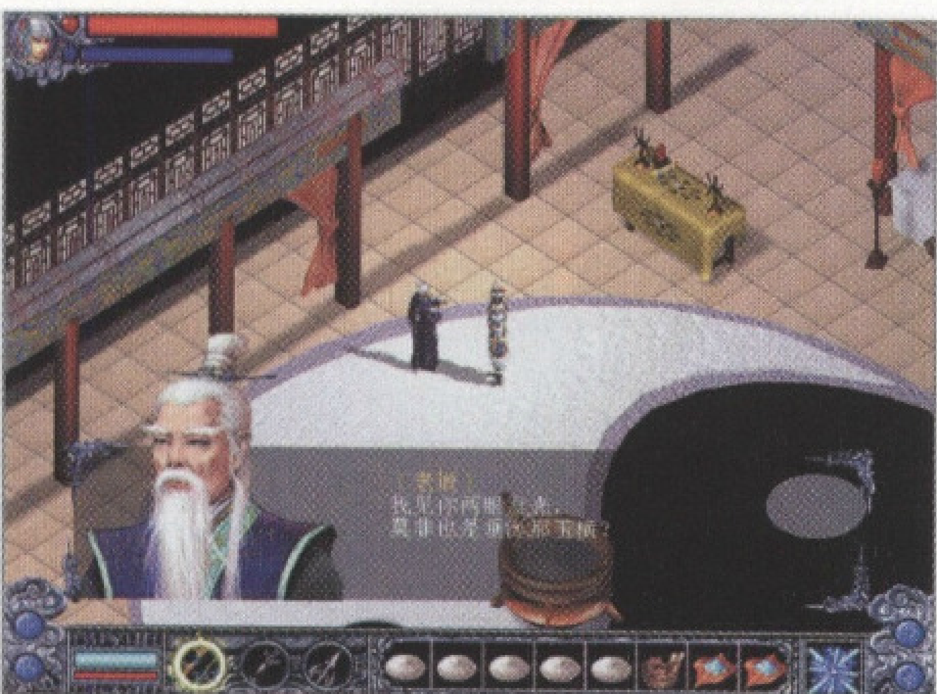
报家仇怒斩马贼

两人一下山首先看到的居然是残破的家园和亲人的坟墓，哥哥赵峻和嫂子樊秀都已死在马贼手中，幸好樊娟还安然无恙。站在亲人的墓前，赵云毅然决定杀上黑山为哥嫂报仇，夏侯兰也决定同行。于是两人一路杀上山去（从左下角出村），却看到黑山三头目在和一个银铠少年及一位红衣少女做着什么交易。见赵云来者不善，他们和三头目约好时间后就离开了，而后就是一场大战。把三头目一个个引过来砍死，要注意大头目近身的喷火攻击威力非凡，吃几个包子是必须的。杀死大头目前，这家伙透露出了黑山洞的秘密，斩草要除根，两人决定把这个贼窝给端了。杀进黑山洞后才发现，原来这里的马贼和黄巾军余党有勾结，小心谨慎地杀到黑山洞最西边，找到了黑山马贼的总Boss——三位大祭司。这三个家伙的魔法攻击十分厉害，在保证补品充足的情况下，先杀死其中比较弱的那两个是成功的关键。



张飞挖角。

终于为亲人们报了仇，两人在山洞门口发现一匹宝马，可惜两人均不会骑术。一出山洞就看到了刚刚在和三头目做交易的少年和少女，原来宝马是他们两人的。物归原主后，红衣少女教会了赵云骑术，看来她对赵云颇有兴趣啊。



以老道之心度君子之腹。

寻明主相助玄德

下山之后，两人决定投明主以安天下。首先想投奔袁绍手下大将淳于琼，结果淳于琼在受命围剿黑风山山贼的路上居然对樊娟图谋不轨。赵云大怒，和夏侯兰一起痛打淳于琼后逃走。就在袁绍追兵将到之际，大将张合突然出现放走了两人，还把自己的白马赠予赵云，两人深感张合之大将风范。

赵云决定另寻明主，而夏侯兰却想云游四方。两个从小一起长大、

一起学艺、一起战斗的好友终于各自走向了不同的人生道路。赵云听说公孙瓒也是一位英雄，正准备再投到他的门下，结果正好遇到了游戏开始的那一幕……

公孙瓒对赵云的勇武赞叹不已，并让他在左边的第一个帐篷里休息，在帐篷边可以找到一些军用物资。次日，袁绍与公孙瓒再次开战，由于赵云还没有获得信任，所以没能及时上阵。当他赶到战场时，看到公孙瓒已经不支，而袁绍身边还有大量士兵和名将颜良。注意，战场上的小兵无限，而且里面的宝箱有机关，会伤人。击败袁军之后，遇到了刘关张三兄弟，并且约定了和他们在大营见面。

回营之后，与刘备一起去见公孙瓒。公孙瓒本来惧怕董卓，迫于压力不得不和袁绍议和，赵云一直想寻求明主，所以对公孙瓒的软弱相当失望，希望能够投奔刘备，而刘备却不愿收。这时董卓和吕布已经中了离间之计，曹操为报杀父之仇决定血洗徐州。话分两头，这边公孙瓒命赵云在城中巡逻，此时可以去西南清除毛贼。在城中的老道处可炼化道具，能不能得到超强装备就靠这个了。在西南方的宝箱里可以得到竹节鞭，打死老虎可得玉横，将玉横送予老道可得到龙鳞与凤羽，可惜炼化方法失传已久了。

出营后前往袁绍大营，将整个磐河大营扫清，杀死大将鞠义可得白虎帽。另外在城中也可以接到一个商人的支线任务，去城西南杀一个胖山贼。完成任务回到大营，刘备再次来访，说明曹操要去打陶谦，欲借兵阻止曹操。公孙瓒许诺借兵2000，刘备希望赵云同去，公孙瓒应允，于是赵云随刘备一起前往汉军中。

刚刚来到营寨不久，曹军即来劫营，赵云披挂上马，随刘关张一同迎击敌人。击败曹军大将夏侯渊后再来见过刘备，刘备修书一封劝曹操退兵，并命赵云送去。赵云轻松地消灭路上的几个小毛贼后来到曹营，曹操看过信之后大怒，欲斩赵云，这时突然帐里一片漆黑，一神秘少女救了赵云，并把他带出曹军大营，说了几句话就自顾自地走了。正好这时吕布大军攻打兖州，曹操无奈只好送刘备一个顺水人情，调兵对付吕布去了。

完成任务后赵云回转公孙瓒处，正好听说公孙瓒中计，赵云立即杀入城中营救公孙瓒。公孙瓒将自己的钢槊送给赵云，嘱咐他去投奔刘备后就自刎了，赵云悲愤交加，决心消灭敌人以祭故主。一阵大战，杀掉了敌军将领淳于琼后转投徐州而去了。

遇文鸳力克吕布

在前往徐州的路上，赵云在一个叫伏牛镇的地方投宿（在这里的休闲小栈可以买到一种健康饮料，对以后的战斗很有用处）。住店时发现马被伏牛山的大王抢去了，赵云只好一人前往伏牛山，山寨头领叫裴元绍，两人一番大战，裴元绍感叹对手的实力超强，认赵云为大哥。赵云在山寨一住就是三个月，直到有一天那个神秘少女找上山来，她名叫文鸳，说山贼骗了她的马而与赵云交涉，最后两人决定去伏牛镇找马。在镇北发现有人养马，从村人口中得知有个人专门偷东西，女孩的马很可能是他偷去的。两人又来到镇西南胡二家，在胡二家中不仅找到了马，还见到了胡二的母亲，从她那里花200钱买到“学习指南”（注意你身上必须有存放物品的空间，否则会自动默认你放弃学习）得到学习技


捣毁袁绍磐河大营。


最后的诀别。


杀出城去。


浪漫观景中。


教训周仓。

能。回山寨后，赵云和文鹭来到左上角的山崖边闲聊，忽然喽兵来报周仓杀来，赵云立刻前往后山查看情况，击败周仓。周仓不服气，要赵云去见他的主公，结果发现原来就是刘备。刘备托付赵云去攻打吕布，赵云欣然同意，而文鹭也随赵云同行。

到达前线后，经过商议，赵云负责守南门，于是带着两名副将向下邳出发。吕布见大势已去，便向赵云把守的南门逃去，这时文鹭也来助阵，一场恶战力擒吕布（如果两名副将不牺牲还有好东西等着你）。

战后，赵云和文鹭奉命在城中巡逻，遇到曹操意图非礼貂婵，赵云出面干涉，曹操于是将貂婵赐予了赵云，文鹭一怒之下自己离开了。赵云带着貂婵见刘备等人，刘备便将貂婵交予赵云照顾，这时徐晃前来告知白门楼之会。送貂婵回房后，赵云随刘备等人一起上白门楼。陈宫大义凛然，毫无惧色，而吕布却贪生怕死，很让众人鄙夷。这时刘备已被大家尊称为皇叔，可是曹操依旧不把他放在眼里。



赵云救下了貂婵。

回来之后，刘备叫赵云陪着貂婵去城里转转。进了许昌，在一商人处想要买一根簪送给貂婵，而商人得知赵云身份后，要了签名并将簪子送给赵云。曹操欣赏赵云的英勇，想以赤兔马、青虹宝剑和美女为诱饵让赵云入伙，而赵云对刘备忠心耿耿，毫不犹豫地拒绝了。见过曹操后，张郃又请赵云相见，相谈一阵两人观点不合，赵云依旧未动心。

一天夜里，董承私下来见刘备，带了献帝的血书，让刘备诛杀曹操。众人商议不妥，于是刘备假付袁术，并自己带5万人前往徐州，全身而退。又恐曹操变卦，命赵云殿后。曹操闻言得知上当，忙命人追赶，赵云与虎豹骑一场恶战，最后关羽张飞赶来援手，众人得以安然离开。

战新野长坂救主



一个顶一千个。

转眼间数年之后，马腾战败，刘备灭袁术后转投刘表。一日，刘备让赵云去平定张武叛乱，于是赵云见过貂婵后和裴元绍到东门左侧找到军需官略作准备，出发后在裴元绍的安排下又和文鹭重逢，一同剿灭了张武，缴获的卢马。而文鹭又因为几句言语不和，赌气跑掉了，裴元绍也神秘离开了。赵云将的卢马送给刘备后，貂婵请他小酌（这里可以选择），言语中，赵云看出貂婵心中所爱的是吕布。

又数月之后，诸葛孔明已经成为刘备的军师了，曹操派夏侯惇带5万人马来攻刘备所在的新野小城，诸葛亮定下计策，要赵云去博望坡诱敌。来到战场，按照军师的安排且战且退，诱敌深入后只要按动机关就可以火烧新野了。另外要注意，这一战中战友不可以牺牲，所以需特别小心才行。曹军大败正在撤退，赵云与关张二人一路掩杀过去，却意外碰到了和赵云一同学艺的好友夏侯兰。这时夏侯兰已经是曹操手下的偏将，观点也与以前大相径庭，两人言语不合动起手来，夏侯兰当然不是对手，赵云念在旧日情份上放走了他。这时张飞赶到，对赵云的行为很是不满，回到军中经孔明解释后大家才明白了缘由。



找到幼主。

此后曹操亲率大军来袭，孔明外出请求援军，而赵云与众人失散。乱军之中，赵云经裴元绍指路在战场东部最南边找到了简雍，得知主母和阿斗逃往北方。向北杀到下一个战场，在最北边遇到几个百姓，得知两位主母向北去了。再到下一个战场的最北边又找到几个伤兵，他们又说两位主母混在百姓中向南去了。于是再杀回南部战场（长坂坡五），在左下角终于见到了甘夫人。杀死曹军大将淳于导后，赵云将甘

夫人交予裴元绍照顾，自己一人去西北方救糜夫人。先杀到长坂坡一，再去左上方的长坂坡六，斩夏侯恩得青虹宝剑，在最西边一处断墙附近发现了糜夫人与张郃。张郃念在两人交情有意放行，而糜夫人为了不拖累赵云，趁赵云不备投井自尽，赵云只好一人携阿斗独闯长坂坡。在战场东部（长坂坡一）突遇一怪人，手持方天画戟，力大无穷，刀枪不入。赵云与之周旋中，貂婵出现为赵云挡戟，原来这个人正是复活的吕布。等赵云醒来时，发现吕布和貂婵已经消失了。继续冲出重围，在北部战场先后杀死数员曹军大将后，来到东边的长板桥头见到刘备，一行人往荆州而去。



刘备摔孩子。

失故友勇破五行

一天，有人送信给赵云，读过之后才知是夏侯兰所写，约赵云在荆州北小茅屋一叙。赵云来到茅屋中，夏侯兰说明来意，原来是曹操羡慕赵云的勇猛，再次意图劝降，赵云不从。这时夏侯兰叫来了樊娟，这才得知原来樊娟已经嫁给了他。然赵云依旧不为所动，反而希望夏侯兰来投刘备。这时曹操之子曹彰出现，夏侯兰为证明自己的清白，自刎而死，赵云击败曹彰，而樊娟也因自刎殉夫而受重伤。心急如焚的赵云抱着樊娟求救，孔明查看伤势后说只有神医华佗才有可能救她，于是赵云与文鸳赶往许昌（到荆州城东门找门官说话即可到达许昌）寻找华佗。在许昌城遇到张郃，从他口中得知华佗被关在天牢内。将樊娟与夏侯兰的事情告诉他后，张合让二人先在府内暂避，于是二人在老夫人房内听她老人家讲了一天的故事。看天色已晚，二人来到张府门口，得到一支令箭，不料在天牢门口还是被认了出来，于是二人不顾一切闯进天牢，在最底层找到了华佗。救出华佗后，三人从小路逃出许昌，途中在一小客栈买到倚天剑。返回荆州后，却发现为时已晚，樊娟已伤重身亡。华佗感激赵云救命之恩，送了他一本医书。


聪明的张家小公子。

某日，文鸳的大哥突然来到大营约请赵云在山道见面，几句话后才得知原来他就是马超。二人一番龙争虎斗，最后终于击败马超，并带他一起去见军师，孔明见马超勇猛，说服他从此为刘备效力。刘备为了让文鸳证明自己的能力，要她去荆西平定山贼并寻找神兵，而赵云也当然要一同前往了。荆西之战分地上和地下两部份，地下水洞的入口在东部河边，击败洞中的幽灵法师就可找到神兵——化影戟和鬼面盔。完成任务后回到城里，见到诸葛亮得知曹操布下了五行日月大阵，孔明说要去山上观阵，需赵云护驾。在山上，南华老仙前来偷袭，被赵云击退，从他身上得到燕翎甲（可炼制龙鳞宝铠）。孔明想到了破阵之法，言道次日即可破阵。当日夜，文鸳找到赵云表白了心迹。


破木阵。

次日，赵云被传送到五行阵内，在开战前认真学习孔明的“作战需知”，而后由东北角起依次攻破土、金、木、水、火五阵。这是游戏中最后一场大战，也是最为艰巨的一场，因此必须预先做好充分准备。这几座大阵都不会让赵云空手而还——在土阵中击败徐晃可得到神行鞋、在金阵中击败夏侯惇可得到吸血剑、在水阵中击败曹仁可得到寒杀枪。回到台上从军需官口中得知老将黄忠被困在西边山上，救出黄忠后可得到通天弓，之后在木阵中击败典韦可得


破月阵。


杀进中军。


大战曹丕。


刘备为赵云主婚。

到飞凤盔、在火阵中则可得到锦云铠甲。而后便可进入日月大阵了。在左月阵杀曹纯可得闪电剑、在右月阵杀南华老仙可得金刚甲。之后在主营大战虎卫军，击败曹丕、曹洪和张辽可得火焰枪和雷光剑。此后终于迎来了终极敌人——修罗吕布，已经死亡而失去心智的吕布只知道一个“杀”字，经历了一番艰苦的战斗（建议用火焰枪对付他），吕布终于倒下了。这时貂婵突然出现，请求赵云给吕布全尸，因为在貂婵心中真正爱着的人毕竟是吕布，她不忍心看到他死后还不得善终。

大战之后，赵云终于可以和文鹭成亲了。洞房花烛之夜，文鹭才发现原来身经百战的赵云身上居然没有一点伤痕…… P

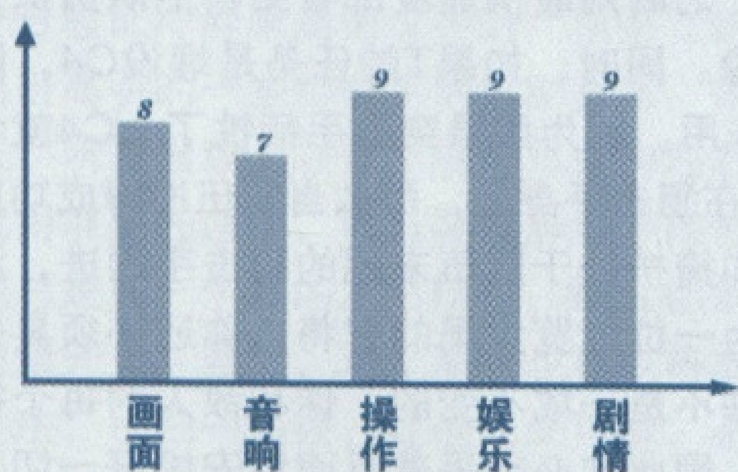
附：部分装备炼制公式

斩妖剑＝桃木剑＋神木剑＋紫水晶＋太极符
吸血剑＝青虹＋紫水晶＋白虎之魂＋生命之心
闪电剑＝青虹＋紫水晶＋雷神书＋苍鹰之翼
雷光剑＝倚天＋紫水晶＋雷神书＋力量之酒
七星剑＝倚天＋紫水晶＋太极符＋生命之心
狼牙枪＝钢槊＋紫水晶
冰枪＝寒杀枪＋紫水晶＋冰凌笺
龙胆枪＝化影戟＋紫水晶＋白虎之魂＋龙卷风笺
真空枪＝寒杀枪＋紫水晶＋力量之酒＋苍鹰之翼
鬼面盔＝狮头盔＋狼头盔＋鬼符咒
大将军盔＝将军盔＋紫水晶
元帅盔＝大将军盔＋紫水晶
霸王盔＝元帅盔＋紫水晶
金钢盔＝鬼面盔＋紫水晶＋雷神书＋金刚之盾
金刚甲＝白锦云花甲＋紫水晶＋雷神书＋金刚之盾
龙鳞宝铠＝燕翎金甲＋紫水晶＋龙卷风笺＋金刚之盾
李广弓＝通天弓＋紫水晶＋力量之酒＋火凤凰书
疾风靴＝神行靴＋紫水晶＋苍鹰之翼
雷神书＝龙鳞＋凤羽
龙卷风笺＝龙鳞＋紫水晶
火凤凰书＝凤羽＋紫水晶
冰冻武器（蓝）＝武器＋5龙鳞
抗冰防具（蓝）＝防具＋5龙鳞
降敌攻武器（红）＝武器＋5凤羽
抗火防具（红）＝防具＋5凤羽
降敌防武器（炽白）＝武器＋2龙鳞＋凤羽
抗电防具（炽白）＝防具＋2龙鳞＋凤羽
毒攻武器（墨绿）＝武器＋龙鳞＋2凤羽
抗毒防具（墨绿）＝防具＋龙鳞＋2凤羽
永不磨损＝武器/防具＋1龙鳞＋1凤羽

总评 86



制作	珠海第三波	发行	第三波
载体	CD×4	类型	动作角色扮演
语言	中文	环境	Win9X/2000/Me



反恐精英

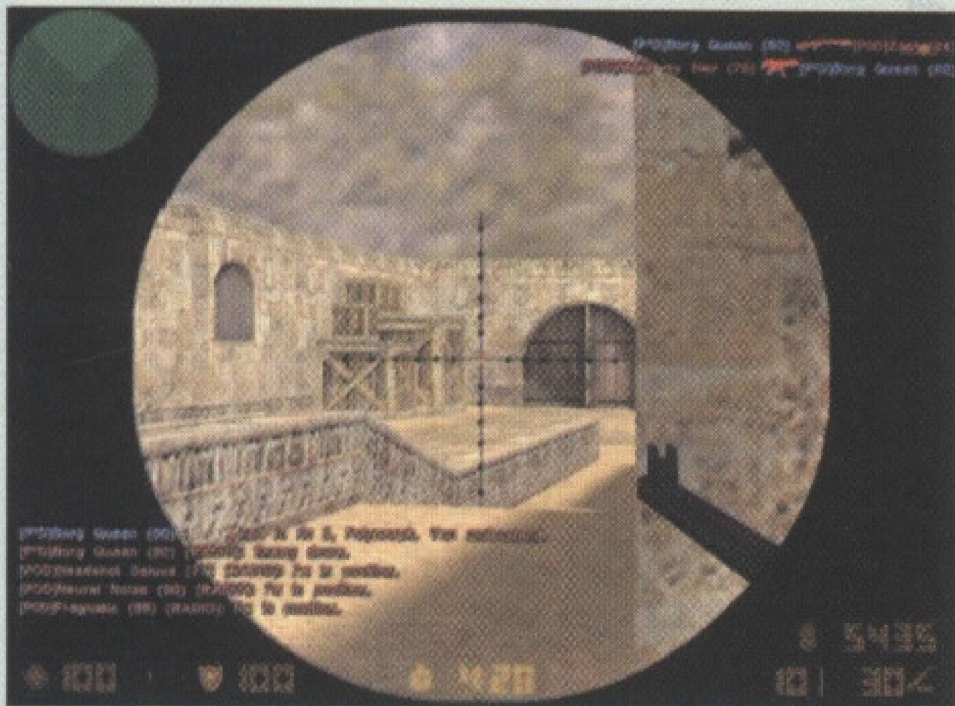
一个个人英雄主义无法寄生的世界，造就了无数个英雄的团队和英雄的成员。一个优秀的团队必然由一批优秀的队员组成，但是一个出色的队员却并不代表优秀的团队，这就是反恐精英的魅力，也是团队协作的魅力。一个优秀的团队需要什么？集果断和智慧于一身的领导自然少不了，冷静和准确的狙击手也是必备；而且我们还不能缺少机智、敏捷又勇敢的冲锋队员。下面就让我们走入CS的世界，来探讨一个真正的强队是怎么诞生的。

★由于国际大赛一般采用5 vs 5的形式，所以本文中讨论的所有战术都是5 vs 5的情况。

Counter Strike 战队基本组成及职责

■北京 神速蜗牛

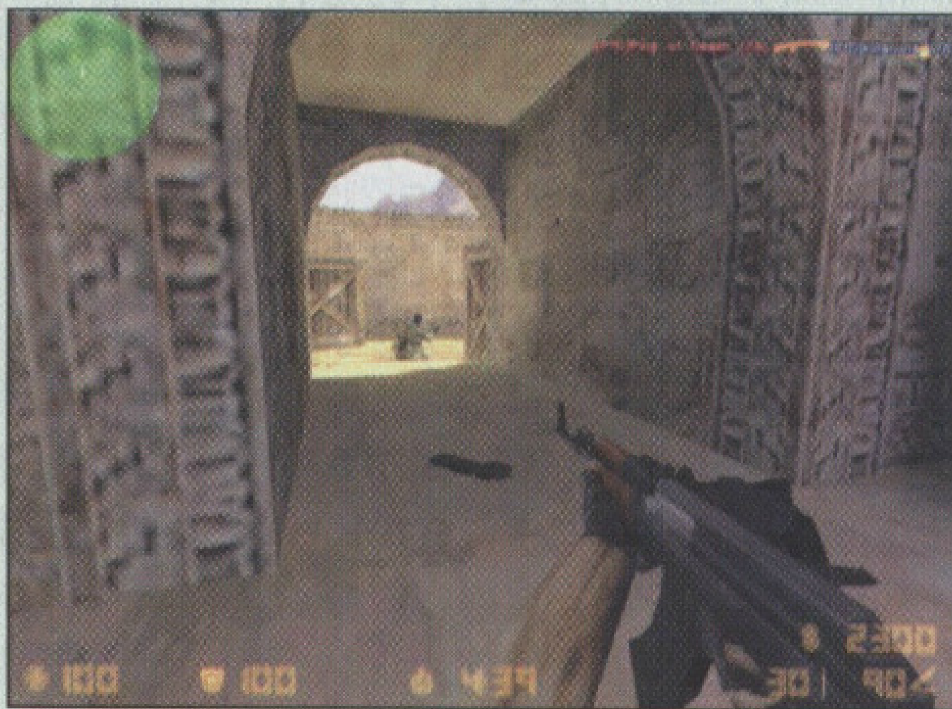




可怕的桥头狙击点，不但能控制桥下的T方，更涵盖右洞、中洞，是CT的主力防守阵线。

队长左右着一个团队的每一步行动，他是大家的精神支柱，也是在关键时刻提出制胜决策的重要人物。在国内比较流行的dust系列地图中，一个决策者的计划是否正确更直接左右着一场战争的成败。要做一个CS战队的领袖人物需要什么样的素质呢？最主要的一点就是果断，因为任何一个CS玩家都知道，游戏开始利用速度抢占有利地形是十分重要的。比如在dust 1地图中，CT（反恐精英）和T（恐怖组织）的任何一方抢占了洞穴内中间出口的控制权，那么胜利就会近乎完全地偏向那一方（在此指实力相当的情况，下同）。因为一旦CT占领了中洞，T就很难到A区埋设C4炸弹，而洞穴的其他出口外加那个凹下地形的桥下都会被dust 1中出名可怕的“桥头狙击点”（见左图）覆盖，附加上其他CT的火力支援，想要取胜几乎不可能。CT若失去了对这个洞口的控制，甚至连一点胜利的希望都不会有了。因为T会由此顺利地通过洞穴到达A区埋设C4，并分兵把守地形复杂的木门和狭窄的洞穴，CT要想破防并且拆除C4难度将相当之高。于是，战争就给了决策者们很大的压力，他们必须在游戏一开始就决定好战斗策略，之后用最快速度部署给其他队员执行，丝毫不能有半点耽搁和犹豫。同时，如果T的任务是埋设C4，队长还必须担负起背包爆破的作用。因为如果突击手牺牲了，C4就会落入CT的控制中，而如果C4在狙击手身上，那么当队伍冲锋成功后，就会消耗大量的时间等待和掩护处于队伍末尾的狙击手跟进，浪费了宝贵的时间。同时，作为一位纵览大局的智将，你还必须具备随机应变的智慧，因为战局并不是一成不变的，你和敌人的每个行动都左右着未来局势的发展，因此你必须妥善迅速地安排好一切。如

果一名队员阵亡，你就必须重新排列整个队伍的阵型和位置，尽可能弥补人数缺陷造成的实力差距。这一点在难度极大的dust 2地图中尤其突出。众所周知，因为dust 2地图埋弹点A区和B区距离太远，所以CT为了防御T的进攻就不得不采取“2-1-2”的阵型。即A区两个人、中间木门1个人、B区两个人。但如果这期间有1名队员不慎阵亡，队长就必须合理地利用现有情报，决定是暂时撤退、迂回或重新布阵。若T已冲锋，则应该采取暂时撤退或迂回打法；如果T并未冲锋，则应立刻采取变阵，分析并决定是采取“2-2”（A，B区各两人，防御效果好，但是不便于互相支援）还是“1-1-1-1”（在A区和B区间的走道内站成一排，放弃对A区和B区的控制，不便于防守，容易让T抢占有利地形，但便于相互支援）阵型。这里顺便介绍一下采用阵型的必要性。因为无法准确地预测T的行动（CS不像星际能使用个农民侦查），所以为了应付T的进攻，我们只能采用“2-1-2”阵型（因为如果所有CT防守一区，万一对方在另一区埋弹，等CT的大部队走到埋弹点，C4也离爆炸不远了。所以只能迫使CT散开，分别防守并且在发现T后不要缠斗，等待援军）。采用该阵型的优势是，因为每个队员都有他固定的位置，所以一旦出现变故，比如队员阵亡或队员发出支援信息，CT们就可以立刻判断出T的进攻位置，于是做好一切防守准备。



失去了中洞控制权的CT被如海潮般汹涌的T冲出，败局已定。



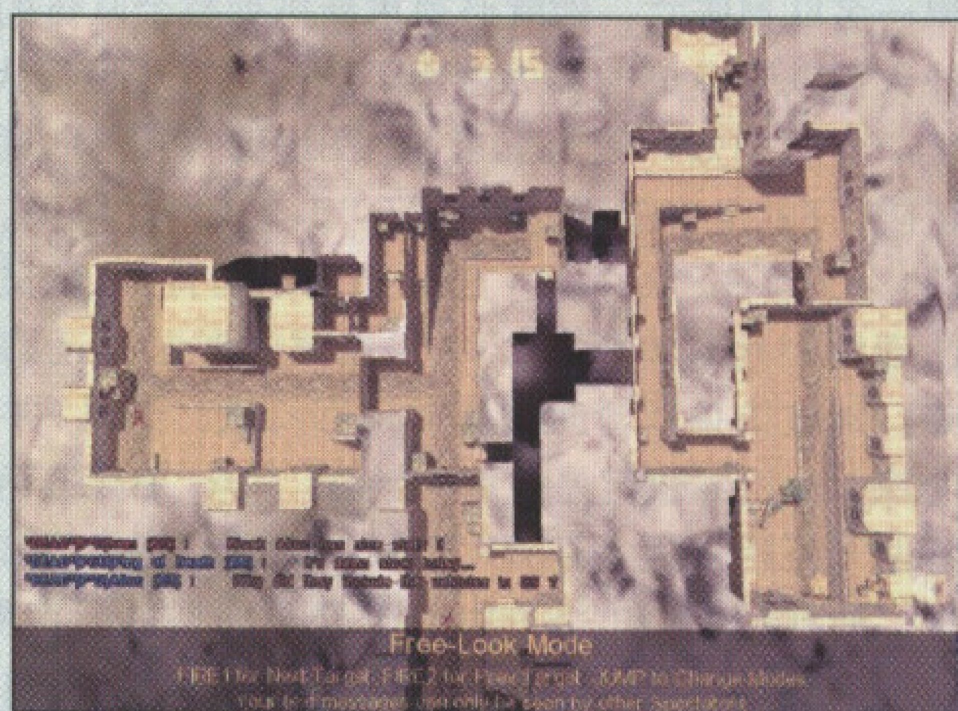
由此可见，一支战队是不能缺少一位优秀智将的，这名队员必须英勇、果断和智慧，同时在队内拥有绝对的地位和威慑力。

在讲述dust 1地图时，笔者着重强调了那个让人望而生畏的“桥头狙击点”。因为这个位置实在太重要了，可以说这个位置的狙击手几乎控制了3/4的主要战场，守住此位置，任何一个T在冲锋时都要权衡得失良久。于是我们发现，一个优秀的狙击手同样是一支成功的队伍所不可或缺的。一个优秀的狙击手需要具备的能力就是冷静。因为任何一个突击手都知道，当面对狙击手时，万万不可原地不动或走直线，甚至晃动得稍微有规律一点都不行，否则就只有“挨枪子”的份。所以他们一定左摇右晃，千方百计不让你有瞄准的机会。于是，考验狙击手素质的时刻到了，面对狡猾的敌人，这名狙击手一定不能慌张，而是要冷静地等待时机，等待对手露出破绽的时刻。笔者就曾经在冲锋时遇到过一个狙击手，笔者左晃右晃已经临近他身边，并且很明显他的生命已所剩不多。笔者以为将要胜利时，他利用笔者武器换弹夹时出现的片刻慌张举动将笔者狙死。战后讨论才知道，笔者的B31（本文使用购买武器的快捷键来代替武器的正式名称）已经打中了他的头部，而他并不慌张，等待屏幕稳定下来笔者出现破绽时出手，从而获得了最终的胜利。这次经历充分验证冷静就是狙击手的“生命”这个道理。在这里，笔者引用一位狙击高手的一些经验来供大家参考。首先，作为一名狙击手一定不能慌张，所以当敌人在你的视野范围内左右摇晃之时，你一定不可以一着急就用准星去追他，而是要冷静地寻找他的破绽，比如经过观察你会发现他总是在一个点的左右徘徊，那么你就要将准星移动到那个点，算好提前量开火。当然，对于高手也可以将准星瞄准到那个点之后使用“甩枪”法，一扫一横线，让他无处可躲，必死无疑。同时，如果你狙了一枪没打中要害，他没死，你就必须立刻改换手枪（在CS1.1版本后，狙

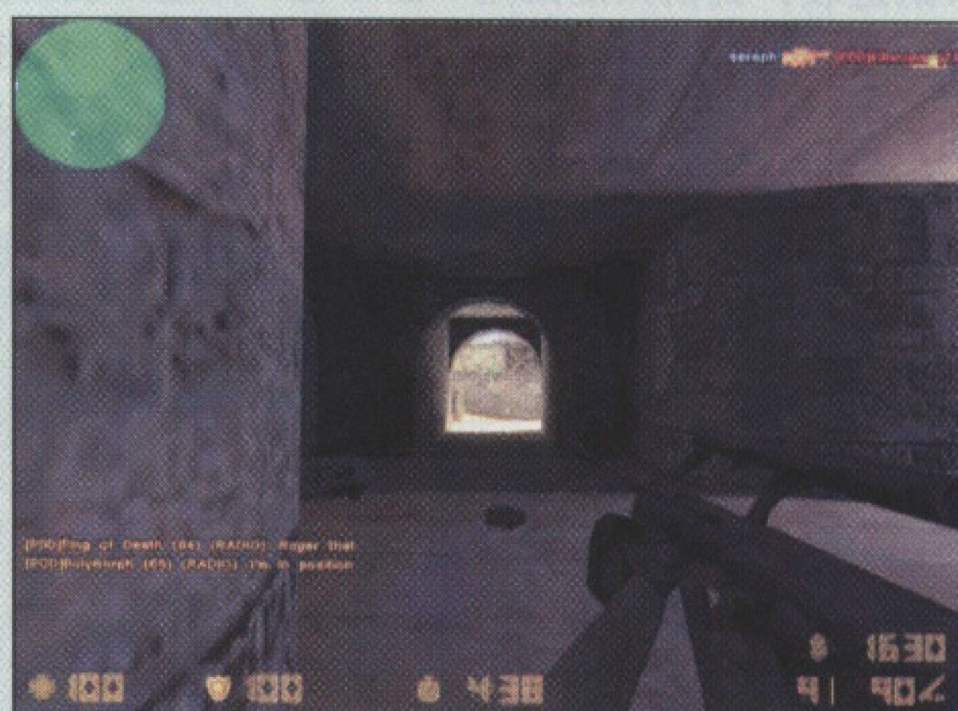


击枪如果不是命中上半身，一枪是打不死人的。比如命中腿和胳膊等肢体）。因为不论你瞄到身体哪里了，一旦命中而不死，对方的生命就一定低于20，此时再使用狙击枪不但因为距离拉近（对手非常狡猾，他一定利用你上弹的时候突进）无法打中，更会让对手趁此机会把你干掉，得不偿失。另外最大的一个建议就是，狙击手一定要活用切换武器的Q键。只要你之前定义好主用和备用武器（方法是分别选出该武器拿在手里），利用键盘的Q键就可做到快速地在其间进行切换。笔者这里推荐将主用武器换成狙击枪，备用武器换成手雷、刀或C4中的任意一个。这样做的好处是当你打完一枪而未杀死对方时，你可以跳过从2.25倍到9倍的瞄准镜切换过程而直接回到正常视角，方便找掩体躲藏、撤退或移动。这里要注意，一个优秀的突击手在1 vs 1的情况下不会惧怕一个狙击手，因为他会用手枪或者任何一款B4系武器点射干掉你；而且他还可以有效地利用掩体，闪身、点射、躲藏、再闪身、再点射，如此往复。所以，作为狙击手如果单独遇到冲锋型人物，切不可站立不动，否则等于给自己宣判了死刑。另外，作为狙击手，还要有一个技能必须掌握，那就是逃跑的能力。当敌人逼近时，不要静止不动。比如在dust 1地图中，如果T冲击桥头狙击点，那么你可以选择换成刀（利用Q键快捷键）迅速撤退回CT出生地；而对方惧怕你在半路上埋伏，一定会在附近徘徊一下，这就给你重新拉开距离瞄准赢得了时间。最后，让我们来具体介绍一下甩枪。“甩枪”原是CS的一个小Bug，但因为这个Bug大受好评而最终被保留，其特点是，当一种武器（不一定非要是狙击枪）从开枪到子弹击中对面的遮挡物（墙壁或者人体）这段时间内，它的子弹并不是一个点，而是一条线，于是我们就可以利用快速地移动准星来甩这条带有杀伤力的线，造成一枪打一行的效果。甩枪技巧其实并没有想象中那么复杂，这种技巧一般用于对付移动中的敌人，只要大狙开瞄准镜后，准星随着敌人的移动轨迹，手腕轻轻一甩，这时即使敌人已经躲到障碍物后面，都会中枪倒下。当然，要想练到百发百中，还需要各位在实战中多多磨练。这种情况在1.3版本中得到了改善，当然并没有完全去掉。合理地利用好“甩枪”的狙击手非常强大，因为这给妄图冲锋打掉狙击位的突击手很大压力，无论他怎么躲，最后都难逃一死。

最后再强调一下，甩枪并不仅局限于狙击枪，其他武器也可以用，但因为其他武器无法给敌人造成那么大的伤害，所以效果非常不明显。后文将介绍AK-47的甩枪法，对于爆头很有用处。介绍了狙击手所必需的素质，那么让我们着重分析一下在团队中狙击手的任务。首先记住一点，任何一支队伍中都一定会有一两个强大的狙击手，你的队伍中有，对手也一样。所以你的狙击手就有了一个艰巨的任务：排除对方的狙击手骚扰。我们都知道，当两军交战时，狙击手的存在无疑是一个巨大的阴影，他们的视野覆盖几乎整个战场，令所有对手都望而生畏。这就不得不迫使你在交火时留心一下大后方角落中的阴影，这样哪能全心全意投入战斗？于是你就需要本队的狙击手支援了，他的任务是干扰对方狙击手（两个真正的狙击高手很难完全杀死对方，因为他们都很能躲、很准，且反应都很快），将他对你方队伍的威胁降到最小。具体做法就是，如果他袭击你的队员，那你就杀死他，用己方突击手换掉对方可怕的幕后黑手，值了。而如果对方的目标是你，就发挥出你所有实力，狠狠地还击。同时如果你的队友和你很默契，他一定会帮你的，比如悄悄抽时间出来放点冷枪，在CS中，人物受伤后就会处于僵直状态，移动速度大减，这点是狙击手的致命伤，抓住机会，干掉那个讨厌的家伙吧！狙击手的另一个任务则是辅助突破。敌人的防线因为利用其任何能够利用的优势，比如地形、站位、人数来组成坚固的防守。有时由于形势所迫，我们必须采取强行破防的方法，这时胜负的关键可以说就在狙击手了。狙击手首要任务是，准确地定位出战场最激烈最相持不下的地方，并且给予火力支援破防。你必须要让敌人永远无法忘记你的存在，让你成为他们心中的一处“症结”。



dust 1全图地形总览


这是领导者错误决策的结果。本来打算主力部队吸引CT注意力，爆破手去埋包的，谁想到这里还藏着一个……

CS1.3新增主要功能及改进简介

■ 增加了玩家间的语音通话功能，队员可以通过麦克风在游戏中进行实时交流；

■ 对部分武器进行了改进：USP.45（B11）威力加强；Desert Eagle（B13）散射加大，如果连续射击后，准确性将变差；MP5（B31）中远距离散射变大；P90（B33）精确度提高，前10发尤其明显；AK47（B41）散射发生变化连续射击时散射范围变大；M4A1（B43）散射范围变大；SG552 & AUG（B42 & B44）在开镜下准确度提高，普通状态散射变大；

■ 增加了新的观看模式，就是HLTV把观众和游戏者分开，观众可在不加入游戏的情况下单独观看；

■ 重新设计了游戏记分显示（Tab键），动态的菜单避免了人数过多显示不下的问题，还可以通过此菜单屏蔽指定玩家的语音；

■ 修正了部分错误：取消了超级跳（Bunny hopping），避免了由于重力Bug造成的作弊行为；修正了Spectator的Bug；修正了射击部位（Hitbox）的错误；修正了1.1、1.2版本中，人物蹲下后头部判定后移等判定错误；修正了夜视仪的错误，现在Slot 10工作正常；游戏中将不再区分左右手的弹道差距（以前版本则有区别）。

■ 增加了新的官方地图，包括de_survivor、de_storm、de_torn等。



狙击手永远是幕后英雄，他们往往不会给敌人直接的打击，却能带给敌人很大的心理压力。在两军交火时，身后的狙击手绝对会是对方一块永远的心病。冷静的狙击手潜伏在阴影中，悄悄地用准星对准敌人的头……这就是狙击手，生存在阴影中，带给敌人无限恐惧的男人。

一支军队永远也少不了突击手，他们是队伍中最英勇强悍之所在。这些置生死于度外的“超人”们永远站在队伍的最前线，奋勇地冲杀于敌营之中，将敌人钢铁般的防线撕碎。他们的身上永远沾满鲜血，但他们的名字也会永远会被人们记住。记得某届CS大赛上有这样一段录像：在dust 2地图上，一个手拿B43（装消音器）的CT一举干掉从B区冲出的5个T(3个用B43爆头，两个用警用手枪B11爆头)，然后回到初始点，潇洒地在自家墙上写下一个“Z”字，这就是突击手的风范，他们有着最勇敢的灵魂和躯体！！让我们来看看一个突击手的身体中流淌着怎样的血液吧。在笔者参加的战队中，笔者就扮演突击手的角色。首先，作为突击手，和同伴的默契一定要好。因为如果同伴扔了手雷你却还硬冲，被手雷炸伤不说，更有可能在爆炸引起的烟雾之中迷失方向而冲到了CT的防线中。笔者在文章开篇就已经说过，在CS的世界，个人主义是没有空间的，因此你一定要团结队友，利用团结的力量彻底粉碎敌人。虽说突击手勇敢，但也要以机智为前提，同时快速的反应和强大的理解能力也必不可少。战场中速度是关键，但在埋头硬冲的同时，你还必须要接受来自队友尤其是队长的命令和情报，并且迅速分析出自己的任务和行进路线，这一点是很难做到的，所以当一名突击手远没有想象那么容易。比如在dust 1地图中，如果有队员阵亡了，你就必须合理分析目前局势，决定是去和那个敌人战斗，或者还是暂时迂回。这一点很重要，如果成功杀了那个敌人，那么人数的差距就会重新持平；但如果敌方其他成员听闻交火也赶来支援，情况就会非常危险。正确的判断对于CS选手非常重要。其次，突击手还必须对地图非常熟悉，因为他们不但要冲锋，必要时还要“蹲守”，等待兔子自己送上门来并杀而食之。比如dust 1中洞穴内就有两个非常著名的蹲守点。其中一个是在洞穴右侧的箱子旁，洞穴本就很阴暗，再加上箱子的阴影，如果有人蹲在那个位置，除非他开枪，否则稍远一点的人根本就看不到（右图）。知道这个地点的人一定都会说：“这地方根本就是专门用来蹲守的嘛。”而另一个蹲守点相比就更阴险一些。那就是T方刚一进洞穴，左侧的那一堆箱子。那些箱子一个人是跳不上去的，只有利用队友当跳板才可以上去。如此一个地方，别人路过的时候根本就不会想到有人，更何况还有阴影保护，简直……在真正比赛中，为了公平起见，是没有机会让你选择CT和T的，因此作为突击手，双方的主战武器自然要全部了解和熟用。当CT时，笔者强烈推荐使用B31、B43和B44；当T时，则抛弃所有武器，专心地使用AK-47。虽然部分玩家反映此武器后坐力太大、子弹太散，但掌握后威力是相当大的！下面笔者来介绍一下突击手必须的技巧——武器的使用。在CS的众多武器中，知名度最广、使用率最高的恐怕就是B31了。该武器射速快，子弹密集度高，精准度非常好，甚至可以移动中战斗而不至于让子弹散得太严重。而它最重要的优点是可以把中弹的敌人钉在那里，使之动弹不得。这就使得狙击手们可以很轻松地瞄准，一把B31外加一杆狙击枪是绝妙的配合。顺便一提的是，



这个位置，简直天生就是用来守株待兔的。



跳到这上面蹲守，请问如果这都不算阴险，那还有什么能算阴险呢？



因为B31可以移动中作战而子弹散射不严重，所以不断平移开火是非常实用的技巧。将准星瞄准头部的高度，不断左右平移让对方无法瞄准你，同时横扫，十有八九会爆头。笔者就曾经在和其他战队比赛中用此技巧以一敌四（当然前提是比赛才开始不久，没人买得起戴头盔的护甲，而且我的队友们也已经将敌人打得半死了）。而CT的B43则有两种模式，感觉上，安装上消音器的B43有点趋近于 B31，而拿下消音器的它则更像B41（AK-47）一些。至于B44嘛，精准度很好，而且有1.4倍瞄准的狙击模式，可惜子弹威力太小了。

很多玩家都不爱使用AK-47，因为它的子弹连射情况下弹着点很不集中（曾有人开玩笑说，用AK-47的准星瞄着敌人的脚部连射十有八九会爆头）。但我们仍应该看到AK-47无人能敌的可怕杀伤力。一枪爆头即死、超强的防弹装甲能力、可怕的穿墙、快得惊人的子弹射速，杀人于无形，优点多多。AK-47使用时要依敌人的距离而定。在远距离就一定要点射，否则……遇到30发子弹打完后，敌人毫发无伤，可是他身后墙壁却弹痕无数的情况你可千万不要惊奇。而中距离的时候就要依靠经验和使用AK-47的感觉来选择连射还是点射了。中距离点射AK-47很占便宜，因为没有任何一款冲锋型武器能有它这样霸道的威力。而连射就要全凭感觉，枪口压多低，计算在子弹散射的情况下瞄准位置偏斜多少等。这里需要说明的是，点射时AK-47的前四到五发子弹非常准，而往后的子弹就会因后坐力而严重失准，此时就要开始一发一发单点。如果你枪法够好，那前四到五发只要命中两到三发就绝对能干掉一个人了。同时和狙击枪一样，AK-47也可以甩，只不过不像狙击枪那么甩，而是将准星瞄准头部的平行线，通过平移和极准的那四到五发子弹来达到"甩"的目的。这个技巧如果掌握好，爆头简直轻而易举。CS还是团队最重要，下面让我们把重心重新转到团队上来。顾名思义，突击手的任务就是冲锋，但他们也同样担负着其他各种直接左右战局的重大任务，比如掩护。刚才我们已经充分介绍了狙击手在游戏中的重要性，既然他那么重要，自然就不可轻易死去，于是突击手就必须照顾一下大后方的狙击手，确保他的安全。如果可能，尽量抽出一个人专门负责看护狙击手最好。之后便是团队意识，遇到何种敌人采用何种队形，在战斗开始后每个选手应确认自己的位置，这样在群体战中就能明确谁负责干什么、谁阵亡了或需要支援，别人应该怎么做等。切记不可乱跑，以免乱了阵脚，否则如果对方是有组织的进攻，很有可能就被一窝端了。



dust 2中最出名的一个"阴人"地点，躲在这里面，不但能把敌情一览无遗，而且只要你出来得够晚，绝对一排后脑勺等着吃你的子弹呢~



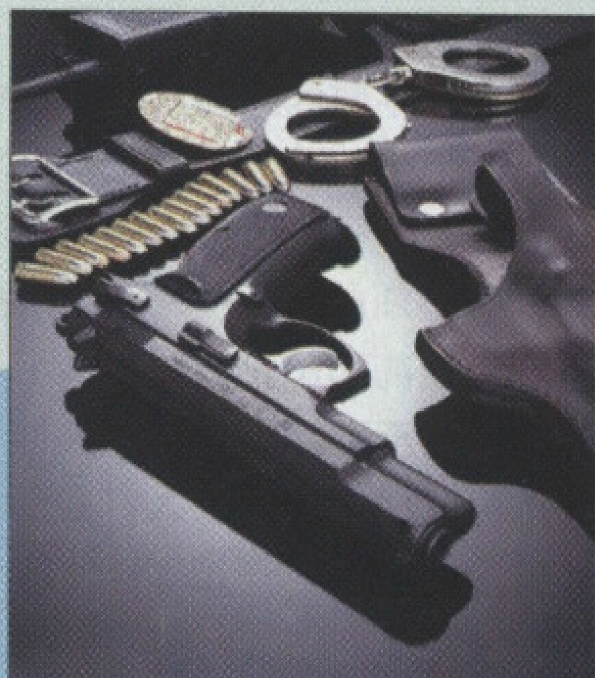
一场可怕的遭遇战，死伤无数



突击手是战场中最耀眼的明星，他们总是集体出现，互相配合、一起冲锋。他们是个人技术和团队精神结合最直接的体现，他们是战场上的狼，勇猛而凶狠地撕裂敌人的血管。

以上就是一个团队成员所必须具备的基本素质和基本意识。

请大家千万记住：一个好的战队源于好的配合，没有默契的队伍永远只是不入流的乌合之众。反恐的魅力，尽在团队中。



“电脑游戏一方面传承了文化中的一种精要之义——即让人在一个无为而又无所不为的辩证天地里印证世态的万千气象，体验人生的百转千回；另一方面它将电脑技术转化为一种崭新的诠释文化的形态，由此企及传统文化无法抵达的境界。”

游戏 再现人生之美

■游侠创作室 蔡臻欣

记不清自己是在哪一本杂志上摘录了这段话，总之是很久的事了。每当我在游戏的漫漫征程中若有所悟，感动于某一幅意境幽远的画卷、一段意味深长的对白，或是准备提笔构思一篇关于游戏文化的作品时，我就会情不自禁地想到它。是啊，无为而无不为，游戏的精妙之处正在于此。在这个浩瀚无垠、突破时空阻隔的虚拟天地里，似曾相识的人生体验、缩微化的社会百态、现实与幻想的奇妙交织……每每让我等玩家置身于虚实莫辨、浑然忘我的主观感受中。



游戏是我所见到的最为奇特的艺术形态了，而优秀的游戏作品更是具备在虚幻中提升那种接近于现实意境的强大能力。记得若干年前，我曾迷恋于金庸和古龙的小说而难以自拔，武侠故事里的刀光剑影令人陶醉。那些小说中或聚义、或决斗、或演绎着爱恨情仇的场景，在我的脑海中却不断与校园、街市等自己熟悉的景象暗暗契合，仿佛就是发生在身边的某个庭院里、某座花园中。相信许多人都会有与我类似的感受，这是一种本能而无可避免的、却又略显贫瘠的想象力，当我蓦然发觉时也每每为此哑然失笑。但当时的生活就是如此，现实是现实，虚幻是虚幻，分得一清二楚，你别无选择。于是我的内心就渴望有一种艺术，能使我真正置身于这无比精彩、但又不属于我们这个时代的世界之中，亲身去体历那些铁骨铮铮的豪侠们的音容笑貌，与他们交流沟通，共同仗剑江湖。而那些泛滥成灾的改编电影、电视和动漫显然满足不了我苛刻的要求。电脑游戏在某个值得纪念的时刻闯进了我的生活，也在某种程度上帮助我实现了梦想，使我原先封存已久的记忆片断刹那间喷薄而出……这真是一种至为精妙、至为细腻的精神旅行啊。



多年以后，网络RPG的风行使我的梦想又朝着真实感迈进了一大步，脱离剧本的条条框框、脱离剧情的对白……江湖便全然是另一番模样了。面对着一个个同样是寻梦而来的玩家，思想的碰撞与志同道合的结伴同行显得那么其乐无穷，这不仅是我在现实中从未感受过的，也是我根本未曾想象到的。升级的喜悦、友情的真挚、PK的残酷……完全是一个现实社会真切的再现，至少在我看来，那一瞬间的强烈感觉与现实中类似的感受没有什么区别。这么多年来自己也早已过渡成一个老玩家了，在见识多广的我眼里，武侠游戏已很难构成基于新鲜感的诱惑了，然而一有时间我仍会去找上一两款新作演练一番，也许是怀旧，也许是为了圆梦吧。

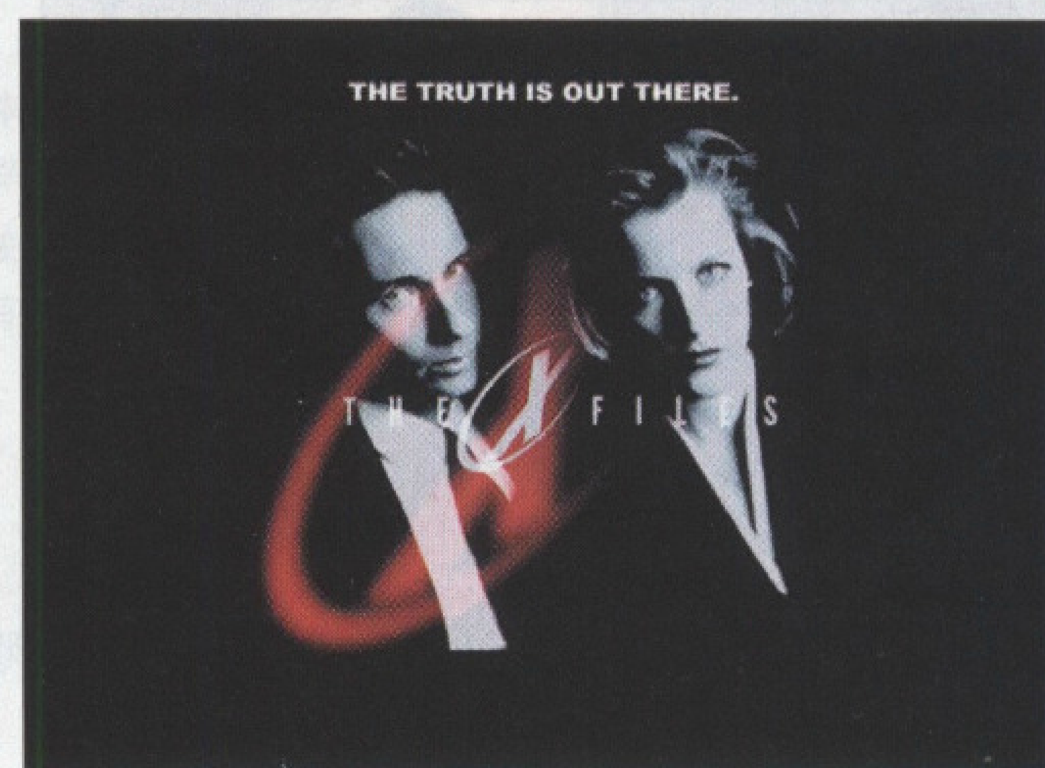
游戏是生活的一部分，但完全可以比生活更精彩，不过我想这是要

有前提的：你必须全身心地投入其中，至少，你要抱着某个明确目的玩游戏。当然有的玩家纯粹是为了追求新鲜感的刺激和消遣目的去玩游戏，更有甚者只是满足于对一款款新作大作的占有欲，比如我曾结识的两位玩家：一位坐拥数百张光碟，仍然是杂志上介绍一款佳作就去买上一张回来“珍藏“，绝大多数可能不会超过10分钟热度吧。我相信在他的脑海中，游戏永远只是一个片头和几张支离破碎的画面。另一位更绝：PC、MD、SS、PS、GB、DC、GBA……堆得满屋子都是，现在又把贪婪的目光盯上PS 2，信誓旦旦地告诉我：“只要PS 2只读技术更成熟一些，马上去抱一台回来。”我无言以对，游戏在他的眼中已完全被物质化了，要知道欲望和心灵沟通压根是两码事。于是就有了所谓Core Player（专业玩家）和Casual Player（业余玩家）的划分和争论。平心而论，我是不提倡这种贴标签划分阶层的，某些玩家自我标榜Core Player的优越感更使我觉得有悖于游戏的初衷和精神实质，但是你必须投入才能有所感悟，那种蜻蜓点水、浅尝辄止的态度，很难体验到世态的万千气象和人生的百转千回；而那种视游戏如洪水猛兽、必欲将之从生活体系中排除而后快的敌视态度，所能昭示给我们的更是唯有其贫乏的视野和浅薄的文化积淀，竖子不足与谋。

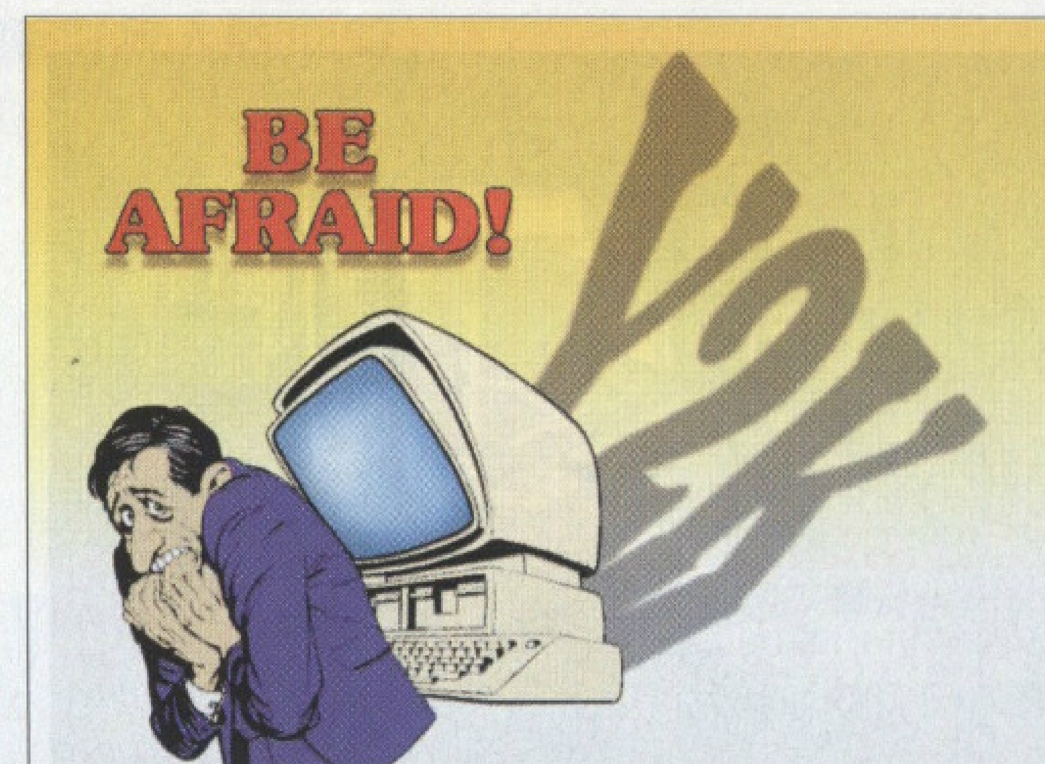


在我看来，游戏中的许许多多远比生活来得丰富与精彩。然而游戏真正毫无阻滞穿越我内心世界的，是它们对于人性的诠释。在现实中的校园、办公楼中你很难有机会饱览如此多彩的人性展示，游戏独一无二的交互性更使其当之无愧地成为一道艺术大餐，那些存在于现实和虚幻中或明或暗的人性的各个层面被浓缩入游戏之中，你进入游戏，也同时开启了人性展览馆的大门：或崇高、或卑小、或善良、或丑恶、或忠诚、或奸诈、或优雅、或粗陋、或不懈探求、或玩世不恭。这里有英雄主义，也有滑稽色彩，有田园诗歌般的恬淡，也有进行曲式的激昂。创意者和制作师们充分调动着他们的艺术细胞与人生阅历，或歌颂、或嘲讽、或直面现实、或陷入幻觉。优秀作品《最终幻想》系列、《黑与白》、《异域镇魂曲》等在我看来最值得称道之处就是提供了一个广阔的、无羁绊的、毫不做作的人性高度互动的舞台。《最终幻想》系列中没有什么完美的英雄，没有高大全的人物设定，克劳德同样是一个凡人，他是努力寻求自身内心安定的飘泊者，恰似我们的玩家一般无法抗拒真情。由平凡人构成不凡的历史，以平实的人性缔造崇高的境界，这才是最精彩、最动人的故事。





游戏是令人向往的，但游戏不应该构成生活的全部内容。前一段时间许多媒体都展开关于职业玩家的讨论，对此我是旗帜鲜明的：不提倡。游戏毕竟是虚幻的，它的本质是一种用于消遣的娱乐形式，怎能用它那虚拟的精神世界去填补自己整个思想空间呢？我不由想到《楚门的世界》与《骇客帝国》两部电影，迷失本性的可怕性在这里被描绘得淋漓尽致。视职业玩家为生活目标的玩家，恕我直言是生活在一个“Trueman”世界中的，你的全部只是游戏中一个个虚拟的计算机符号，你会在虚幻的满足感的浸溺中退化对于现实的敏锐感觉。而《骇客帝国》中的人类仅仅是用于为电脑提供电源的一节电池——这与某些玩家整天沉溺于网吧之中的生活又何其相似，对于他们而言，游戏是可怕的，正如“Matrix”一般代表着心灵的枷锁与自由的桎梏，你为什么不能像Neo那样打破虚幻，回归真实呢？



本文的主题至此已十分清晰，那就是崇尚理性的思维方式。游戏就是游戏，在我们的戏梦人生之中，可以有游园惊梦，自然也会有梦醒时分。Game is nothing else，无论你去抬高它还是贬低它，它终究会回归于自己的价值定位，正如同树上的苹果终究会落地一般。

其实写本期补丁铺还是一月的事，因此正面临着游戏界难得的冷清场面，也导致了本期补丁铺的内容较前几期来说比较贫乏。不过相信在下期就会改善，因为众多的中文游戏大作都集中在一月底二月初上市。不过本期中如《暗黑猎手》、《秋之回忆》、《浮游平魔录》（ZWEI）等也是近期的大作品，补丁紧跟着游戏，也许正是小铺自Ali接手以来的最大特点了。当然也有读者给我来信，希望能有一些经典游戏的补丁，比如说《星际争霸》、《反恐精英》等作弊器最受大家欢迎。不过为难的是，也有相当多的读者写信来反对公布一些非常有效却有失公平竞争的网络对战作弊器，那么Ali就只能一碗水端平，少公布一些这样的修改器了。

■游侠补丁网 Ali

游戏修改器制作软件

Visual Game Cheater Creator v1.1

在上期公布了该软件的第一版后，很多玩家都尝试着使用它去制作了自己的修改器，也在使用它的过程中遇到了一些麻烦，这些反馈信息都到了游侠网清水剑神这里，他马上把这些反馈信息都用于该软件的第二版中。因此该版本除了在1.0的基础上修正了一些Bug之外，还增加了一个控件，微调了一些操作习惯。第二版的操作更顺手，生成的程序更美观，功能更强大，对人的帮助也更完善了。

使用方法：打开子目录\Vgc，仔细阅读软件的使用说明，并参考软件中附带的几个范例去制作修改器，你可以很快地掌握制作修改器的工作，并制作出你自己的修改器了。

《秋之回忆》结局存档

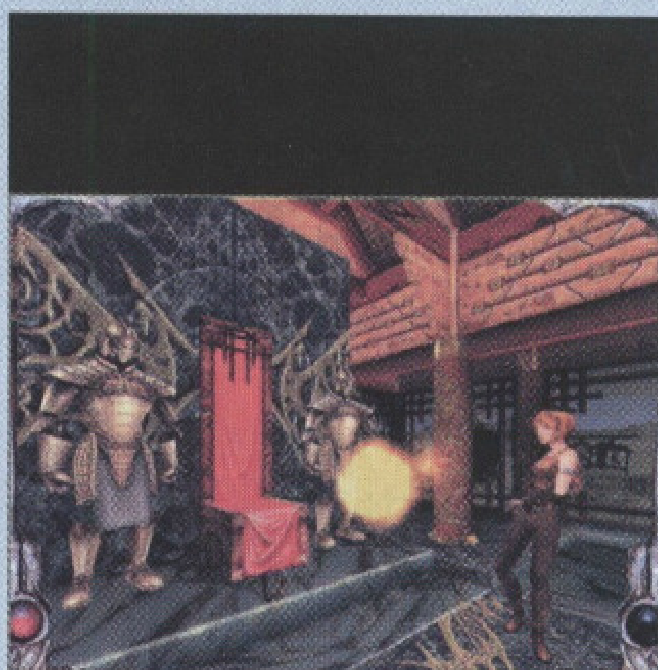
这款新天地最新的恋爱游戏作品上市之后反映不俗，在日本大受少男少女的欢迎。本作为文字AVG，玩家只需在关键的剧情分支作出自己的选择就可以决定故事的走向，深入到女主角们的内心世界中去。而要打出结局则要求玩家每个选择都准确无误，因此这里就提供了这个存档给性急的玩家。

使用方法：复制子目录\Hui下的所有文件到游戏目录即可。

《暗黑猎手》无限生命无限弹药修改器

Darkened Skye

今年的游戏似乎都是雨后春笋般往外涌，在经过FIFA和Empire Earth等游戏的漫长等待之后，游戏界的灯火再次照亮了玩家的心弦。从游戏的题目可以看出这是一个很有趣的主题，因为这是一个关于Skittles的游戏。“Skittles”大家都知道，这是一个很有名的糖果品牌，现在居然跟游戏联系在一起。其实这是一个3D动作冒险游戏，当然主题人物就是“Skittles”糖果女郎了。本款修改器为你提供了最佳的过关帮助，让你集中精力在对付3D冒险的环节上。









使用方法：运行子目录\Ds下的可执行文件Ds.exe，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，打开修改器，就可以按照修改器上的说明进行修改了。

《蜀山外传——紫青劫》最终存档

是近期为数不多的几个中文武侠游戏之一，如这类游戏中的大多数一样，还是以武侠作为卖点，RPG模式作为平台。总体上说游戏的表现还中规中矩，魔法装备升级等都有一定的水准。这里就是游戏的结局存档，便于性急的玩家观看结局画面。

使用方法：复制子目录\Zqj下所有文件到游戏目录即可。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》1.09d单机模拟战网环境及装备大全

Diablo Ⅱ: Lord of Destruction

这是配合《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》1.09版使用的用以在单机上模拟Battle.net战网环境的工具及资料套装。其中包含了7个人物存档、600余个物品存档、2个物品导入/导出和修改工具以及一套增加Cube合成公式的补丁（由游侠网友2YEAR独家制作提供）。通过它们，你可以很方便地在单机上模拟出你在战网服务器上的人物和装备，也许在下面这些情况下会给你带来一定的帮助：

（1）如果你想在战网上练一个新人或购买一些装备，但对人物技能和属性的分配或装备的实际效果没有把握，那么可以用这套工具在单机上先模拟试试，这样可以避免一些时间

和物品上的损失。

（2）如果你想写一些技术性的文章，那么通过这套工具就可以很方便地在单机上进行有关测试，会得到相对全面和准确的数据。

（3）如果你经常在战网上PVP，并且你的电脑在局域网中，那么不用上战网你也可以和局域网上的朋友模拟战网上的人物和装备进行PVP，还可以变更不同的装备和属性来测试PVP的效果。最后还可以通过结果来指导战网上的PVP人物进行相应的调整。

（4）通过在单机上对人物属性、技能、装备等很方便地调整和测试，也许你能找到一些新的技能组合和玩法。

这里要说明一个问题，为什么要用这套物品存档呢？网上不是也有很多的“暗黑”装备大全下载吗？遗憾的是所有这些装备大全都是基于1.08版生成并导出的物品存档，在1.09版里根本无法导入使用，也无法正确反映1.09物品的数据，而这个套装所包含的物品存档都通过测试可以在1.09版下正常使用。要模拟战网环境，就不能少了这些1.09的物品和装备。

使用方法：运行子目录\D2下的可执行文件D2.exe，这是可以在任意目录下执行的补丁，完全自动化傻瓜式的安装，再进入游戏你就可以看出变化了。

《浮游平魔录》（日文版）最终决战和超强初期存档

ZWEI

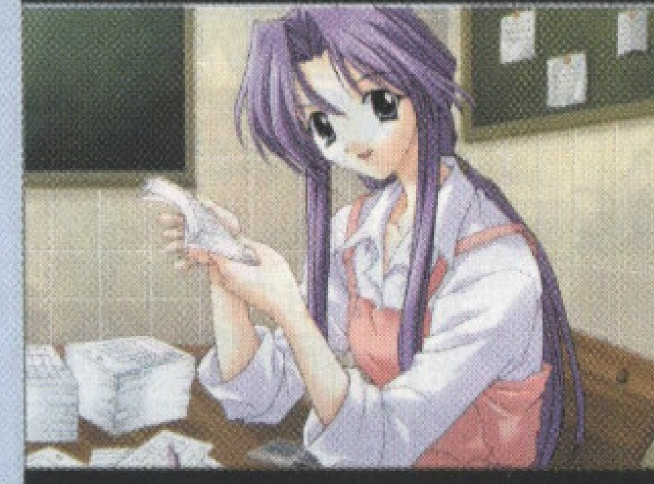
《浮游平魔录》是著名FALCOM公司的最新RPG大作，在日本上市也引起一时的轰动。游戏描述了一个到处是浮游大陆与浮游岛屿并由此构成的不可思议世界格兰瓦伦。那里曾经在魔法文明（神圣王国时代）的支配下，人们依靠魔法技术的精华“瓦普之门”将各地连接。但在古代技术沦丧衰退的今日，只能依靠机械技术发展的“飞行机”在各地间往来。而在格兰瓦伦之中有一个丰饶充满自然与神秘色彩的边境之地阿鲁谢斯，500年前曾是魔法大战的决战所在，因此在丰饶地自然包围的平和田舍下布满了那个时代的遗迹与迷宫。有一天，在这大陆上，两个人与一匹宠物展开了他们的大冒险。以曾经制作过《永远的伊苏》和《英雄传说》系列为代表作的FALCOM公司实力不俗，游戏也得到了中国玩家的认同。这里就是游戏的初期超强存档以及最终决战存档。

使用方法：复制子目录\Zwei下所有文件到游戏目录即可。









《搜魂使者Ⅱ》v1.02升级档

Soul ReaverⅡ

《搜魂使者Ⅱ》（Soul ReaverⅡ）是EIDOS今年的巨作之一，这是由Crystal Dynamics公司开发的风格另类的动作冒险游戏《搜魂使者》的二代，该游戏在去年上市后就以独特的设计而取得了不错的成绩。然而，游戏虎头蛇尾的结局抹了它不少光环，在玩家的殷切期盼下，Crystal Dynamics公司决定制作该游戏的二代来回报玩家。在二代中人物的多边形增至3000个，但游戏的流畅度依然非常好，而新奇的魔法和超能力设定是《搜魂使者Ⅱ》的最成功之处。v1.02版的升级档优化了3D显卡的性能。

使用方法：复制子目录\Sr2下所有文件到游戏目录即可。

《闪电行动》v1.40版无限弹药修改器

Operation Flashpoint

对于这款出色的游戏来说，其每一款升级包都为游戏提供了大量的附加任务，记得上次的那款v1.30的升级就相当有用。当然游戏升级了之后，以前的修改器就不能使用了，因此本补丁包含了两个方面的内容，一个是v1.40版的升级，另一个才是无限弹药修改器。

使用方法：（1）v1.40版的升级：复制子目录\Of14下所有文件到游戏目录即可。（2）无限弹药修改器：请先进入游戏后，再使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\Rof下的可执行文件Rof.exe，打开修改器就可以按照修改器上的说明进行修改了。

《巫术Ⅷ》v1.2.2版升级档破解版

WizardryⅧ

老玩家们说起《巫术》系列一定津津乐道，而去年《巫术Ⅷ》的出现也给了大家带来了很多的惊喜。尽管游戏中存在不少Bug，不过这次的升级档应该可以解决这个问题了，另外本升级档还提供几个关卡的附加任务，非常值得升级。

使用方法：复制子目录下所有文件到游戏目录即可。

本期部分补丁收录于《锐》2002年第03期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

说明：使用红色标题的秘技已通过本刊的测试。

新剑侠情缘

要在游戏中使用以下秘技，先要修改NewSword.ini文件，将Debug＝0改为1（用UltraEdit，不能使用记事本直接修改）。

shift＋F12：开启/关闭作弊模式
shift＋A：生命、体力、内力全满
shift＋B：显示地图区域限制
shift＋G：锁定生命
shift＋K：升正在修炼的武功等级
shift＋L：升人物等级
shift＋I：物品全齐
shift＋M：得到1000两银子
shift＋Backspace：杀敌

《三国赵云传》无限技能

在赵云学艺满3年后，左慈会叫赵云下山，这时不要走，不停地和左慈说话会得到无限的技能点数。

《三国志Ⅶ》无限购物

在一个城中买完宝物，如果行动和金钱还有剩余的话，SAVE然后载入别的档，再LOAD刚存的档，城中的商店便有了三样新宝物可买了！

《盟军敢死队2》之“超级陷阱”

Commandos 2

条件：工兵，穿敌人衣服的间谍。

先让工兵把陷阱埋下，再让间谍捡起，放在敌人的脚下。奇迹发生了，敌人给夹死了！再让间谍捡起来，玩好的话，敌人连警报都不拉。如此往复即可。

梦幻模拟战Ⅲ

在寻找破邪之剑那关，也就是和盗贼抢宝物那关，若把那关的隐藏宝物全拿齐，则金钱就变成6百万以上——甚至有用不完的钱！每一关都有隐藏宝物，到处走走都会遇得到哦！

《三国志Ⅶ》老婆修改法

用新登陆武将娶到貂蝉与孙尚香那是无望了，不过可以改啊！不论你想娶谁做老婆，“利器”在手，美女我有！

用FPE 2001打开存档文件在如下地址：

000167B7，00016BB7，000116FB7依次加（40H）至00017FB7，这8个地址作修改。

在修改时请注意武将有没有结拜，若没有，就在以上地址修改；若有结拜，你可以看到这样的一个数据D90C，要改老婆，就请跳过D90C后的FF，然后在那里修改。

现在分别说一下美女代码及算法：貂蝉CF、小乔D5、蔡琰DB、林芝E1、蒋容E7、胡姬ED……算法就是代码减6H！

另外，找新登陆武将代码的简便方法就是先结拜一个兄弟然后存档，用编辑器打开在以上地址查找。

《新仙剑奇侠传》之狂升级

能进入桃林和苗疆时（这时不要救醒赵灵儿），到桃林里入口左面的水塘边上有一团草，是一个花妖，李逍遥用飞龙探云手可偷到一个天仙玉露，然后逃跑，再去偷（这里逃跑几率是100%，其实很多地方都可以100%逃跑），不停地偷……

偷到99个后到苗疆去卖，一个卖3000，金蚕王一个才卖9000，也就是说偷了3个天仙玉露就等于偷到了一个金蚕王，如果一分钟偷3个，就是一分钟升一级了。

荣誉勋章——联合袭击

Medal of Honor Allied Assault

以命令行加参数的方式启动游戏，即在游戏快捷按钮中属性的目标中的执行文件后面增加如下的参数：

+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

以后在游戏中按下“~”就可以输入以下的密码了：

Dog：无敌模式
Fullheal：生命值全满
Wuss：获得所有武器弹药
Noclip：穿墙模式
Notarget：显示游戏版本

《霸王别姬》升级的好去处

项梁死后，项羽看到虞姬在院子里留的便条，要代他进皇宫刺杀秦始皇，于是赶往咸阳。

这时先不去咸阳，来到晨露之谷，在这里每杀掉一名士兵，便可得到8000点经验值和800金钱，

如果运气好的话，3～4次战役就可升一级，可谓升级的好去处！

《三国志Ⅶ》最新秘技

在卖粮画面，按左边的箭头（鼠标左键），当数字开始跳时，放开左键，再按执行，钱会全满。

存钱时存1元，用鼠标按“减少”，按住约15秒不放，身上和城里的钱会变最大。

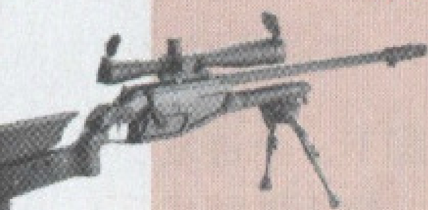
本期秘技由新浪网游戏世界提供。http://games.sina.com.cn



专题讨论 关于主视角射击游戏

■主持人：新浪 慕容、《大众软件》林晓

岁末年初，一场新的主视角射击浪潮又滚滚而至：《英雄本色》带着仇恨与报复来了；《重返狼穴》带着光荣与梦想来了；《闪点行动》带着冷战的硝烟来了……



黑格尔说：存在的就是合理的。

慕容说：存在的就是需要的。

那么，不断涌现的主视角射击游戏到底在满足我们哪些需要呢？在为期两周的调查中，各位新浪网友为我们提供了以下的答案。对于大家的意见，慕容当然无权评论孰是孰非，但有一点是肯定的：这些话语中所流露出的坦诚比其中包含的智慧更让人感动。

新浪网友 沉默的小糖包子： 首先是源于真实，没有游戏能比FPS更让人有身临其境的感受了。我特别喜欢那些有剧情的，一个人拯救世界，或者逃离魔巢，从高高的悬崖纵身跳进深潭，用重型机枪扫开血路，那种震撼感，是真实世界或其它类型游戏不能体会到的。不过我不赞成未成年人玩这种游戏。曾几何时，我玩fps玩得太过火，心理变得非常阴暗，在游戏过程中遇到一些平民都会毫不犹豫地射杀。后来我意识到这个问题，就逐渐玩得少了。

新浪网友 fishrobert： 为了一种鲜血淋漓的感觉！游戏是一种虚拟，在那里犯法无罪。从DOOM到狼窝我都感到热血沸腾！我并不支持暴力，只是需要它，我认为这还可以减少犯罪发生。

新浪网友 飞翔的菜鸟： 杀人和杀戮都是人性本能的体现，如果现实的社会道德和准则约束了这种行为，那么，虚拟的游戏世界就成了最好的虚拟发泄场。人的兽性在于和同类之间的斗争，人性本身就具有排他因素，如果没有鲜血和暴力的渲染，我相信游戏中杀人的感觉会大打折扣。

新浪网友 游戏10生肖： 难道没有这样的游戏，人类社会的道德就净化了？把历史向前翻几页找没这样游戏的时代，看看中外各国的历史是多文明吧！

新浪网友 run_forrest_run： OFP里面有一句话："好在战争是那么地残酷，否则我们都会深陷其中不可自拔。"游戏去掉了战争中残酷的一面，满足了人类本性中的杀戮欲望，这不一定是坏事。

新浪网友 Make_fox_rush： 我是FPS的铁杆玩家了，几乎市面上的每个FPS我都体验过。之所以喜欢FPS，因为我觉得只有FPS那种无论视点、音效范围、剧情都从相对于游戏的广阔环境来说只是一个点的、玩家控制的角色身上展开的方式，才能真正做到身临其境，才能最完美地模拟真实世界。因为在现实生活中，一个人的感知范围也是如此，相对于身边的



世界，一个人的力量是渺小的。好的FPS游戏不应该只是片面强调视觉效果的震撼，更应该活用这些特点。《重返狼穴》里高大壮观的壁垒、大坝；精密的钢铁机械、井架，使我感受到帝国的强大，激起我独自挑战整个帝国的雄心壮志。《闪点行动》里作为一个普通士兵面对整个战场局势的风云变换，空有能力却只能撤退时的无奈，更让我感受到意识形态上斗争的残酷与个人生命的宝贵……这些游戏都给了我独特的游戏经历。人喜欢看到身边的事物与自己的行为互动，但在现实生活中我们都已熟悉到麻木，而在虚拟环境中所有这一切又被赋予了新鲜感。

新浪网友 g400boy_cn： 打93年看到狼穴3D后，我就记住了ID这家公司，喜欢上了第一人称射击游戏,当时还没FPS这个叫法。我喜欢这种游戏直接面对敌人的真实感和开枪射杀时候的快感。也许我是有那么点暴力倾向，但我并不觉得自己不正常，这只是在游戏中罢了，而且有地方宣泄总比憋着要好吧。此外男人总喜欢枪、当兵什么的，这类游戏多少可以满足这类愿望，当个普通士兵（闪点行动）或者一个特种战士（DF，GHOST RECON），要么是个警察（SWAT，RAINBOW6）。这类游戏联网对战是最有刺激和挑战的，有哪类游戏能让我们这么直接地对抗和齐心地配合吗？要是都不喜欢，那就去当回救世英雄或者孤胆英雄也可，比如重返德军总部、英雄萨姆、HL、还有MAX PYANE等等。感谢电脑技术的发展和游戏制作人员的努力，让我们这么多人能够享受到这么多精彩的游戏。要是有人想给这些游戏扣上大帽子，我们可不答应。要说真有人玩这个玩得去杀人发火，那只能说那个家伙自己有病了……



后院的七嘴八舌

万象皆兴 跃马争春 岁岁有余

四时为柄 闻鸡起舞 年年大发

咱中国人的新年终于到了，晶合后院张灯结彩，收拾得里外一新，后院总管阿飞和他的一帮同事Ken、狂人等在这儿先给大家拜个年了。祝大家马年行大运，大吉大利！

哟，在各个论坛串门子的人还不少呢，且都能言善道。让我们瞧瞧都有谁——

晶合后院 时刻精彩：我是善变的，《大软》也是善变的。我因《大软》而改变，是《大软》使我从菜鸟变成专家；《大软》也因我在改变，变得越来越好看。愿《大软》在新的一年里，与时俱变。

晶合后院 coolman：的确，《大软》变得越来越好看了，我相信在新的一年《大软》会更好看的。它已经成为我半月的等待了，我生活的一部分了！

晶合后院 翱翔：希望《大软》可以成为权威的世界电脑杂志之一。

晶合后院 独闯天涯帅哥：《大软》并不是最好的，但却是最便宜的。

晶合后院 alex：7年？！好快，感觉6周年纪念刚过去！

晶合后院 逆时钟：喜欢一样东西需要理由吗，不需要吗，需要吗？

晶合后院 花间一壶酒：我是个菜菜鸟哦，希望《大软》能越办越好，不要让广大的读者失望哦！我也好多买几期瞧瞧。

晶合后院 虬髯客：朋友们，无论你是“大虾”还是菜鸟，既然来到了后院，这个感情一定包含着对《大软》的一份爱的。也许它还不够精致，但是，你能够对它要求太多吗？它的锅碗瓢盆、鸡毛蒜皮，其实都是很可爱的。我还是爱它的！你们呢？

晶合后院 张娜：新的一年，新的《大软》，新的菜鸟，新的我。

晶合后院 凌空：牛也快乐（HeHe，俺的乡下口音改不了啦）。

串门就串门吧，这几位还带着礼品，哟，好沉，阿飞上前赶紧接住。这么多贺卡贺信，是给我的吗？我谢谢大家，什么，不是我的，是给《大众软件》的？噢，这个那个，林晓，快来拿，别掉地下了。

林晓：我先看看这些信都写了什么——

中南财经政法大学 凯：祝《大众软件》越办越好，杂志越出越厚，光盘越出越多，质量越来越好，价格嘛……还用说，当然是越来越便宜了（还是说了：）））

陕西渭南 绝对零度：各位小编辛苦了，春节快乐！

湖北潜江市 龚书：在这辞旧迎新之际，预祝改版后的“大软”以全新的面貌带给我们全新的感受与惊喜。同时，也希望“大软”在新的一年里，为推动中国软件业的发展，作出更大的贡献！（众小编：这么高的要求啊！看来“革命尚未成功，同志仍需努力”呀！）

辽宁沈阳 K：向大软致以新年贺词：大软大软不得了，软件大丰收，知识多又好，2002年新改版，容量不见缩小，网络更加精彩，游戏分外妖娆。

众小编异口同声打断林晓的朗读：谢谢诸位热情的读者！我们一定戒骄戒燥，好好学习，天天向上，多吃汤圆，少放鞭炮。

林晓听到汤圆两字，一愣神，众小编已散去贴春联、写福字、接财神、包饺子、剪窗花。那边噼哩啪啦电子爆竹响起来了，趁这功夫，阿飞悄悄地把大众软件奖券包进一个饺子里……



榜评XP

我来大众软件的时间也不算短了，居然一次也没有写过热门软件排行榜的榜评，想来也是个缺憾。本次终于有幸当一期版主，当然要认真仔细研究榜单。拿来1999年第一份完全由读者投票选出的排行榜，对比之后，我发现这3年来软件排行榜所发生的变化，其实已经勾画出中国软件行业的一个大致轮廓。

第一，国产软件的迅速崛起。

在1999年3月下杂志中，20款上榜软件里，中国人制作的却只有6款。当时我们就曾为国产软件能占据近1/3的席位而高兴，那么面对如今的大逆转——14款国产软件、6款国外软件，我们更感到了几多欣喜和快慰。虽然我们有时会怀着恨铁不成钢的心情批评国产软件业，但我们不能不承认国产软件业现在至少已经是块铁了，而且是一块会百炼成钢的好铁。“腾讯QQ”顶掉了当年的“ICQ”，“NetAnts”顶掉了“Go!Zilla”，我们说这并不是因为技术上的超越，而是在本地化上所具有的巨大优势。我想，在今后相当一段时间内，这也是国产软件最应把握住的资本。说到国产软件就不能不提金山，有人对金山是“国产软件业擎旗手”的说法颇不认同，但是在当年6款上榜的国产软件中金山一家占了1/3，占整个排行榜的1/10；今天，国产软件达到了14款，金山依旧占据了1/3（5款），占整个排行榜的1/4。

第二，商业化软件的优势地位。

在上面这份榜单中纯商业软件（名词解释：必须花钱买才能合法获得并使用的）只有7款，而到本期纯商业软件已经达到了14款。整个计算机业的飞速发展，使得现今软件的体积越来越庞大、功能越来越众多、界面越来越华美，而它的背后就是制作人员越来越多、耗费资金越来越大。本期排行榜上的“腾讯QQ”、“RealPlaye”和“Internet Explorer”虽然不是纯商业软件，但它们的制作过程却比一些纯商业软件还要纯商业化。我们不能不承认，依靠一两个人或一个小团体的力量来制作一个优秀软件的时代已经过去了（当然任何时代都有特例的存在），软件的发展已经从技术主导逐步向资本主导转变。

第三，微软的垄断阴影。

仔细端详这期榜单，虽然微软的产品只有两款，但我还是能够感受到它巨大的阴影。上榜软件中除了身居末位的“WPS Office”，几乎没有能和微软竞争的产品。微软就像张着血盆大口的巨兽，在巨齿的缝隙间残留着一些碎肉，许多公司就是在这些碎肉中做着自己的事业。作为一名用户，特别是中国的普通用户，我有时甚至希望微软将这些碎肉也全部吃进去，因为这样我每次只要装一遍操作系统就万事齐备了。我知道有这样的私心不对，但微软却清晰地知道用户的心底会有这样的私心。于是微软凭借着操作系统的垄断地位，在Windows中加入了越来越多的实用软件功能，如果大家有一天都使用了Windows XP，可能连经典软件名人堂中的几位也要回家休息了。我一直在想，在当前的现实下，“挑战微软”除了是一个动人的口号外还有什么实际的价值。

有人问我：“人家微软给软件起名叫什么98、2000，我们也叫什么98、2000，这将就着算说得过去；这回人家叫XP了，咱们又有一大批跟着也叫什么XP，你说无聊不无聊？”我说：“不无聊。微软吃了一个猎物叫‘XP’，巨齿间残留的‘XP’的碎肉被大家分食，还有什么名字比叫‘XP’更准确的么？”所以我本期的榜评也姑且称为“榜评XP”吧。不过我这绝对不是凑热闹，因为这“XP”的的确确是我写软件榜评的第一次“体验”。

■晶合实验室 辰

附本刊1999年3月下软件排行榜

名称	版本号	排名	制作	性质	操作平台	类型	票数	名次升降
WinZip	7.0	1	Nico Mak Computing Inc.	Share	Win95/98/NT	压缩	277	○
WinAmp	V2.091	2	Nullsoft Inc.	Share	Win95/NT	音乐	192	↑
Internet Explorer	V4.01SP1	3	Microsoft	Free	Win95/98	网络	97	↑
ACDSee32	V2.4	4	ACD Systems Ltd	Share	Win95/98/NT	图形	87	↓
ICQ	V99a Alpha 2.03	5	Mirabilis	Share	Win95/98/NT	网络	74	↓
超级解霸	V5.5	6	北京豪杰公司	商业	Win95/98/NT	多媒体	72	new
Njstar Communicator	V2.0	7	NJSTAR Software	Share	Win95/NT4.0	内码	72	↑
东方快车	2000	8	北京实达铭泰公司	商业	Win95/98/NT	翻译	71	new
KV300	Y	9	北京江民公司	商业	DOS/Win95/98	杀毒	60	new
金山词霸	3	10	金山公司	商业	Win95/98/NT	翻译	43	new
Photoshop	V5.01	11	Adobe Systems Incorporated	商业	Win95/98/NT	图形	31	new
FPE	5	12	精讯资讯	商业	DOS/Win95/98	修改	27	new
Netscape Communicator	V4.5	13	Netscape	Free	Win95/98/NT	网络	27	↓
Go!Zilla	V3.3	14	GizmoNet	Free	Win95/98/NT4.0	网络	25	↓
Microsoft Regclean	V4.1a	15	Microsoft	Free	Win95	系统	22	↓
Office	97	16	Microsoft	商业	Win95/98/NT	办公	22	new
Microsoft PowerToys for Win95	——	17	Microsoft	Free	Win95	系统	21	↓
Magicwin98	V1.2	18	ITWIN TECHNOLOGY SDN BHD	Share	Win95/98	内码	20	new
WPS	97	19	金山公司	商业	Win95/98/NT	办公	18	new
WebFerret	V2.7001	20	FerretSoft LLC	Free	Win95/98/NT	网络	16	↓

SOFTWARE

热门软件排行榜 TOP20

热门软件下载排行榜

次	软件名称	下载次数
	FlashGet 网际快车中文特别版	21016
	RealPlayer 8.0 Basic（Build）中文版	18955
	QQ2000b简体中文稳定版	16110
	WinZip简体中文安装版	16067
	NetAnts 网络蚂蚁	14278
	Norton AntiVirus 2000/2001病毒库	12634
	ACDSee4.0	11142
	音乐电台放送4.0	10136
	大众形音输入法自由版	9650
0	Winamp完全版	8064

品：音乐电台放送4.0为一个在线音乐电台歌曲播放的软件，内设90多个网上音乐电台，也可以自行写上电台地址(URL)播放，或者在线播放RM、RA、MP3、MIDI等格式文件。

榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）联合推出。

名称	版本号	名次	票数	名次升降
腾讯QQ	2000b	1	836	○
金山游侠	III	2	665	○
金山毒霸	2002	3	493	○
金山快译	2002	4	472	○
NetAnts	v1.24	5	402	○
Flash	v5.0	6	338	○
东方快车	XP	7	264	↑
KV3000	v64	8	258	↑
金山词霸	2002	9	256	↑
瑞星杀毒软件	13.40	10	248	○
RealPlayer	v8.0	11	217	↓
网际快车FlashGet	v1.1	12	202	○
Photoshop	v6.0	13	201	↓
Office XP	——	14	151	↓
Internet Explorer	v6.0	15	171	○
FPE	2001	16	164	↑
Magicwin98	v1.3f	17	121	↑
东方不败	III	18	119	↓
FoxMail	v4.0 beta2	19	105	↓
WPS Office	——	20	88	○

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.1 beta
ACDSee	V4.0
Winamp	V2.78c
豪杰超级解霸	2001xp

一 月 幸 运 读 者

上	海	朱宁琴	河	北	崔涛
山	西	陈昶翰	山	东	李骞
四	川	胡江竹	湖	北	王静
广	东	谢雨君	江	苏	刘飞
辽	宁	李佳宾	内蒙古		姚君

期幸运读者将获得由北京银冠电子出版有限公司提供的价值358元的《熊猫卫士6.0》铂金版杀毒软件套。



更强劲的功能配置，更出众的性能价格比，DELL DIMENSION™ 4400台式机为满足现代商务办公需要应运而生。

DELL DIMENSION™ 4400台式机采用全新英特尔® 845芯片组，支持最高可扩充至512MB的PC 266MHz DDR SDRAM内存，使系统更加高速稳定，板载支持ATA-100的功能，使信息存取更快速；丰富多样的可扩充选择，在满足用户实际需要的同时保护您的投资，以得到更高回报率；而且，英特尔® 奔腾® 4处理器与PC 266MHz DDR SDRAM内存的组合，使WINDOWS® XP操作系统以及多任务功能发挥更为出色。追求更高工作效率，DELL DIMENSION™ 4400台式机，

以高速稳定的卓越表现，为用户创造更多价值。

商业用户及个人用户请于周一至周五8:30—18:30，周六9:00—15:00拨打戴尔计算机（中国）有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn

全新DELL SmartPC™ 200D 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器1.6GHz — 高效实用型台式机

- 128MB 133MHz SDRAM内存
- 40GB[1] 硬盘
- 32MB ATI RAGE 128 Ultra图形加速卡
- 集成声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® XP 操作系统
- 56K V.90调制解调器
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年送修

标准配置价 **人民币 6,888**
北京、上海、广州收取最低运费其它酌加
E-VALUE 配置代码：C810108Z-810254

商业用户限购5台，数量有限，售完为止。

DELL DIMENSION™ 2100 台式机 英特尔® 赛扬™ 处理器1GHz — 经济增值型台式机

- 128MB PC100 Shared SDRAM内存
- 20GB[1] 硬盘
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡（可达到11MB动态显存技术）
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）

标准配置价 **人民币 5,799**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：C240206-810254

2月4日至3月2日期间，购买此款台式机，
另加人民币888元，即可获得多媒体系统优惠大礼包：
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡，
- Harmon Kardon Stereo音箱；
- 升级至DVD-ROM。

另加人民币488元，即可获得商用系统优惠大礼包：
- 升级至256MB内存，
- 升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

DELL DIMENSION™ 4400 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器1.6GHz — 高效实用型台式机

- 128MB 266MHz DDR SDRAM内存
- 40GB[1] 硬盘
- 16MB ATI RAGE 128 Ultra图形加速卡
- 集成AC97声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）

标准配置价 **人民币 7,699**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：C240208Z-810254

2月4日至3月2日期间，购买此款台式机，
另加人民币688元，即可获得多媒体系统优惠大礼包：
- Harmon Kardon Stereo音箱；
- 升级至DVD-ROM。

另加人民币488元，即可获得商用系统优惠大礼包：
- 升级至256MB内存，
- 升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

DELL DIMENSION™ 8200 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器2.2GHz — 强力梦幻型台式机

- 256MB RDRAM内存/80GB[1] 硬盘
- 64MB nVidia GeForce3 Ti200 DDR 图形加速卡
- C/Net Fast Ethemet 10/100 Mbps Wake-on-Lan PCI卡
- SoundBlaster Live! Value 576Voice声卡
- 16倍速最大DVD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）

标准配置价 **人民币 18,499**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：C240219-810254

2月4日至3月2日期间，购买此款台式机，即可免费升级至17英寸彩色显示器，或可免费升级至CD-RW，或可获得节省人民币300元的优惠。

采用英特尔® 奔腾® 4处理器2.2GHz

DELL INSPIRON™ 2500GT 笔记本电脑 英特尔® 赛扬™ 处理器900MHz — 经济实惠型笔记本电脑

- 128MB SDRAM内存
- 10GB[1] 硬盘
- Intel® 3D AGP图形加速卡（最大可达到8.0MB共享系统内存的显存）
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® XP操作系统
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）

标准配置价 **人民币 9,999**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C540210-810254

特别升级！
每月不到人民币50元的费用，戴尔的工程师将会在第2、第3年下1个工作日上门为您服务。

此价格不包含3.5英寸软盘驱动器

全新DELL LATITUDE™ C400 笔记本电脑 移动英特尔® 奔腾® III处理器866MHz-M — 高性能轻薄型笔记本电脑

- 支持增强式Intel® SpeedStep™ 技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器866MHz-M
- 128MB SDRAM内存(1X128)
- 10GB[1] Ultra ATA硬盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成10/100内置网卡
- 带有32MB显存（系统共享）的128-bit图形加速卡
- SoundBlaster Emlation-capable声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® 98（简体中文版）
- 56K V.92内置调制解调器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）

标准配置价 **人民币 15,998**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C720118-810254

升级建议（需另加额外费用）：
- 升级至移动英特尔® 奔腾® III处理器1.2GHz-M，
- 升级至256MB内存，
- 升级至20GB硬盘，
- 升级至Microsoft® Windows® XP Pro操作系统。

DELL INSPIRON™ 4100 笔记本电脑 移动英特尔® 奔腾® III处理器1GHz-M — 个性时尚型笔记本电脑

- 支持增强式Intel® SpeedStep™ 技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器1GHz-M
- 128MB SDRAM内存
- 20GB[1] 硬盘
- 带有4X AGP的16MB ATI Radeon™ SDRAM图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® XP操作系统
- 3.5英寸软盘驱动器/豪华尼龙便携包
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）

标准配置价 **人民币 14,799**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C540215-810254

2月4日至3月2日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可免费获得带有重低音的ACS340 Altec Lansing音箱，或另加人民币300元，即可升级至第2、第3年下1个工作日上门为您服务。

特别升级！
每月不到人民币50元的费用，戴尔的工程师将会在第2、第3年下1个工作日上门为您服务。

DELL INSPIRON™ 8100 笔记本电脑 移动英特尔® 奔腾® III处理器1.2GHz-M — 高速多能型笔记本电脑

- 256MB SDRAM内存
- 20GB[1] 硬盘
- 带有4X AGP的32MB nVidia® GeForce2 Go™ 3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- Harmon/Kardon® Odysev® 2音箱（内置）
- 8倍速最大DVD-ROM
- 15英寸彩色Super XGA+ TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® XP操作系统
- 内置56K调制解调器和10/100 Fast Ethernet Combo
- 3.5英寸软盘驱动器/便携包
- 3年有限保修（3年下1工作日上门服务，及保修范围内部件更换）

标准配置价 **人民币 20,999**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C540222-810254

2月4日至3月2日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费获得带有重低音的ACS340 Altec Lansing音箱，或可获得节省人民币300元的优惠。
另加人民币888元，即可升级至15英寸彩色UXGA TFT显示屏。

以上促销优惠和赠品数量有限送完为止

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。＊国际服务仅限全球29个国家。

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统 www.microsoft.com/piracy/howtotell

商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30——18:30，周六 9:00——15:00，拨打戴尔中国免费销售专线

intel inside pentium 4

戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 **www.dell.com.cn**

免费电话订购	未开通800地区请拨打收费电话
800-858-2092	0592-818-1868

价格、规格配备及产品供应状况随时更改，恕不另行通知。以上产品报价均已包含增值税，运费需另付。DELL、Dell标志、DELL DIMENSION、DELL SmartPC、DELL INSPIRON、DELL LATITUDE及E-VALUE均为戴尔电脑公司的商标或注册商标。Intel英特尔、Intel Inside标志、Pentium奔腾、Intel SpeedStep和Celeron赛扬是英特尔公司或其美国和其它国家分支机构的商标或注册商标。Microsoft、Windows及WindowsNT为微软公司在美国及/或其他国家拥有的注册商标或商标。此文中提及的其它商标及商号名称是指拥有该商标及名称的机构或其产品。戴尔电脑公司及戴尔计算机（中国）有限公司并无拥有其它商标及商品名称的权利。[1]关于硬盘，GB是指十亿个字节，实际容量会因不同操作环境而变化。＊现场服务由戴尔中国授权的服务机构提供，但不适用某些偏远地区，在电话技术支持后，如有进一步需要，会有技术人员上门服务。Dell国际服务覆盖29个国家和地区，请致电了解更多详情。CompleteCover售后服务仅适用于特定国家的Latitude及Inspiron系列笔记本电脑。同时这项服务的保障范围并不包括商品被盗、丢失、火灾或刻意破坏而致的损失。Inspiron系列笔记本电脑需购买3年零配件更换和下一工作日上门服务方可享有该项服务。戴尔电脑公司及戴尔计算机（中国）有限公司不负责印刷及摄影上的错误。广告图文中所示规格配备仅为部分选择。如欲了解戴尔计算机（中国）有限公司提供的有限保修细节，请致函以下地址：戴尔计算机（中国）有限公司戴尔直销部 中国厦门金尚路2388号，邮政编码：361011。

DELL™ 戴尔

邮发代号：82-726
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN